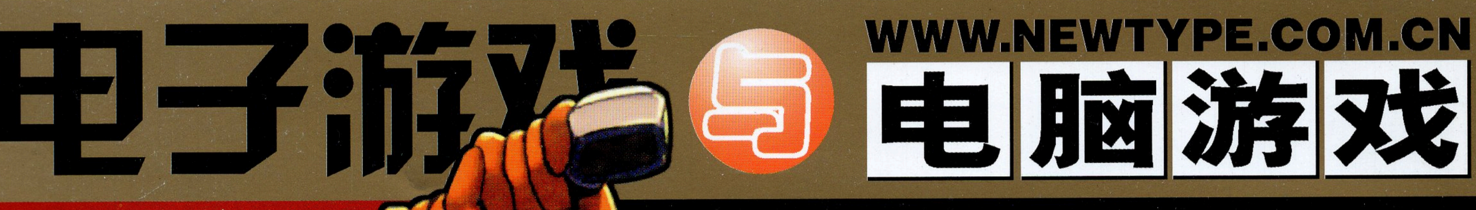
COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV&PC GAME

2003年 1 月号



电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代

时光回廊

沙加系列完全回顾

Review of Sa.Ga Series

超攻略道场

宿命传说2

GBA 超级机器人大战OG

PS2 SHINOBI忍

PS2 SD高达G世纪NEO

PS2 侠盗猎车手~堕落都市

PS2 指环王~双塔奇谋



特别企划

DC再生计划

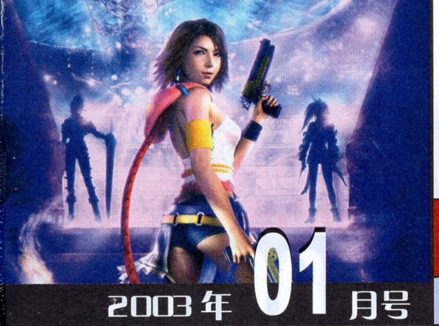
游戏制作过程探访

ISSN 1005-250X



100% TOP INFO... OF TV GAME FOR FANS


游戏是你我无法逆转的
宿命，
是你我五彩斑斓的
梦想，
更是你我之间心与心的
交流！



(总第 116 期)下半月版



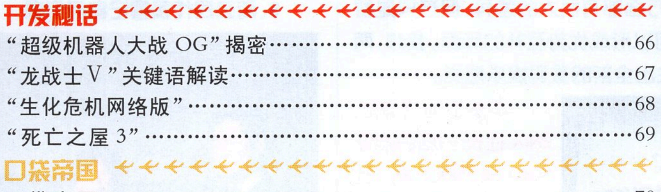
GAME PLAYERS

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2003年1月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号
明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 广州市江南大道北A70信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 020-34297775
定价 8.60

PC GAME AND TV GAME

CONTENTS







本期新闻焦点:"SQUARE 和 ENIX 合并"



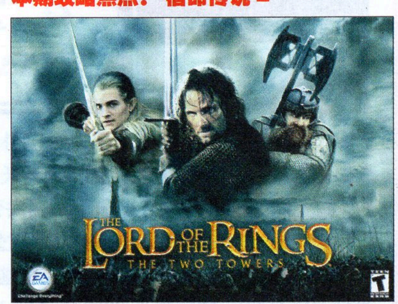
本期新作焦点:"生化危机 4"详解

18年後。英雄をめざす旅、英雄をさがす旅。

Tales of Destiny 2

テイルズオブデスティニー2

本期攻略焦点:"宿命传说 2"



全新热点探索:美版游戏攻略



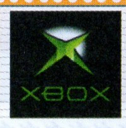
敬请继续关注:"开发秘话"

电子游戏与电脑游戏

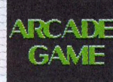
TV & PC GAME











ARCADE GAME

福兮？祸兮？——SQUARE与EXIX合并全程报导

曾经光彩无限的SQUARE，曾经辉煌耀眼的ENIX，两家以制作超经典RPG游戏而闻名于世的企业如今竟走到了一起。一切是那样的不可思议，就好似一名突发奇想的小孩子为了吸引人们的目光而胡言乱语，更犹如一个古怪、离奇、不着边际的梦。但谎言似乎变为了真理，而梦已经成为了不争的现实。2003年的4月1日是两家公司正式合并的日子，不知是有意安排，还是具有讽刺性的巧合，这一天正是西方著名的愚人节。我们又何尝不希望这是一次厂家为了庆祝愚人节而故意捏造出的"震撼性"新闻，可希望总是一相情愿的，无法取代事实的结果……以下是两家公司于11月26号召开的记者发表会的主要内容。

1、两家公司代表的发言



和田洋一（现任SQUARE社长，今后将担任SQUARE.ENIX社长）：本次的合并是一项纯粹的战略性平等合并，我们作出这一决定将意味着广大玩家们将从我们的游戏中获得更多的乐趣和惊喜，而同时意味着我们两家公司将在这竞争激烈的市场中脱颖而出。ENIX是一家伟大的公司，在业界占据着重要的地位；而SQUARE也已然从财务困境中慢慢恢复过来，本次的合并是在两家公司尽可能的最佳状况下而进行的。我们两家公司的软件有着完全不同的用户层，而此次的合并正好以最完美的形式弥补了双方的短处。别忘了，我们有两大游戏系列——"最终幻想"和"勇者斗恶龙"，尽管这两款软件在风格以及用户群方面都有很大的差异，但这只是暂时的。另外，我们在海外市场方面也同样可以形成优势互补的局面。我想，两家公司凭借这种天然的互补绝对可以产生出全新的数码娱乐感觉。





本多圭司（现任ENIX社长今后将担任SQUARE.ENIX副社长）：游戏产业将会从即刻起经历前所未有的深刻转变，在游戏业界，以SQUARE的尖端技术和ENIX的外部资源，我们将会做出让全世界玩家都为之满意而惊叹的游戏。和田社长长期以来与我们有非常类似的想法，他一直觉得如果两家公司合并的话，将会有一些令人难以置信的表现。我们将会制作出一些玩家们有生以来从未见过的顶级作品。

2、两家公司合并后，新公司的名称暂时定为"SQUARE.ENIX"，预定将于2003年4月1日正式合并。新会社总部将设立于东京都涉谷区的ENIX大厦。而合并之后除了ENIX公司将继续以原有形式存在之外，SQUARE会完全解散，人员和资产将全部投入到新公司中重新安排。据官方发言人称，"SQUARE.ENIX"预计从2005年开始加速新游戏内容的开发与情报收集的速度。同时，两家公司的制作班组目前也正在进行积极而广泛的交流，希望能在未来呈献给玩家们所无法想像的数位情报内容。ENIX的本多圭司副社长同时表示，游戏产业从今以后将发生巨大的改变，为了能制作出最高水准的游戏，并使游戏产业全体活性化，ENIX从很久以前就一直在与SQUARE的和田洋一社长接触。两家公司合并后，凭借无与匹敌的资产优势，一定可以尽全力发挥出压倒性的实力，并创造出令玩家为之惊叹不已的游戏作品。而且和田洋一社长还表示，两家公司都对游戏界目前急速变化的环境而感到危机重重，而SQUARE在欧洲方面，ENIX在亚洲方面都有相当高的声望与优势，结合两家公司的资源对于未来将会更加有利，这是迟早会发生的事情。





3、发表会接近尾声时，ENIX与SQUARE的官方代表就一些提问作出了针对性回答。当记者问道是否会为了提升获利而进行大幅度裁员的举措时，本多圭司与和田洋一均表示现今没有这样的预想，而是会尽量活用两家企业的原有资源来提升收益，并声称在短期内能够维持现状就已经足够了。当有人提出最受玩家注目的"勇者斗恶龙"与"最终幻想"系列是否会融合在一起组成一款崭新游戏的问题时，和田洋一表示，虽然两家公司合并之后会立即考虑制作一些具有代表性的软件，但是否会将"勇者斗恶龙"与"最终幻想"进行融合则要看今后的市场而定，现在谈论重头软件的走向问题还为时过早。

4、许多记者就新公司是否会加盟NGC和XBOX发表了自己的提问。关于这一点，和田洋一社长表示，首先会考虑普及量较高以及玩家所希望的平台，而选择适合游戏内容的平台也是必要的。具体要针对某一平台来制作游戏的计划现在不是考虑的重点。此外，而在两家公司合并之后，SQUARE与第二大股东SCEI的关系也将不会有任何改变。新公司会好好利用近3年时间巩固自身的用户层，尽全力开发优秀的软件，为2005年的发展目标打下坚实的基础。

5、两公司代表答记者问概要



记者问：现今面对游戏产业最大的问题是什么？请二位能简要谈一下。

本多圭司：随着技术的不断进步，游戏所覆盖的领域正在快速的扩张。问题在于公司是否能够提供给消费者他们想要的产品。伴随在线游戏和普通的单机游戏的迅猛发展，游戏业已经成为娱乐界的主流。我们所关注的是如何满足消费者的需求，而此次的合并就是对于我们理念的实践。随着本次的合并我们不仅仅可以和内部的开发人员合作，还要与外部人员通力协作，这一切将带给我们全新的竞争力，有这样的实力，我们可以带给消费者他们真正想要的东西，至少是一些能令他们感到惊讶的东西。

和田洋一：如今的时代，我想最重要的就是创新了。玩家的品味在这几年里的变化非常之快，而娱乐以及媒体环境也随之在不断改变。我们如何适应这种必然的改变并逐渐的进行改革是一个很重要的环节，本次合并的目标就是建立一种全新的结构以便使我们能够创作出我们想要的全新产品，我强烈的期待着这种创新能够尽快付诸行动。

记者问：为何取名为"SQUARE.ENIX"呢？

和田洋一：SQUARE与ENIX对于玩家而言都是非常重要的品牌公司，而打造一个优秀品牌是需要努力和运气的。这就是我们暂时称这家新公司为"SQUARE.ENIX"的原因。我们会在日后考虑是否另取新名，当然，而这将取决于玩家们的意见。

EVENT software hardware

记者问:两家公司之前宣布的作品会如期发售吗?

和田洋一:当然会,我们的商业运作以及销售计划一切照旧。SQUARE 与 ENIX 的软件将会如以前一样稳定地提供给玩家们,这点请大家放心。

记者问:你认为两家公司的文化有何不同吗?

和田洋一:在文化方面当然会有所不同了,但我个人认为"创造"与"创新"的理念是完全一致的。

本多圭司:文化方面的不同正意味着我们都拥有各自不同的优良品质,我们今后的工作是全力保持这种高品质,并想方设法将两家公司的优秀文化融于一体。

记者问:在合并后的开发体制方面会有何改变个?

和田洋一:SQUARE 方面将主要负责内部的开发与调整,而 ENIX 将会合理利用其外部资源进行开拓。正因为如此,目前我们双方几乎没有什么重复、冲突的部分。我们将会继续沿用双方现有的开发结构与环境,我认为这样的格局在很长一段时间内不会有什么改变。

记者问:在公司合并后一定会有什么特别的计划吧,是否会考虑开发结合"勇者斗恶龙"和"最终幻想"的梦幻大作吗?

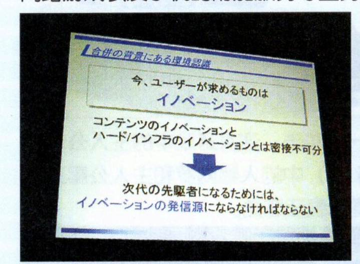
和田洋一:呵呵,这是个敏感的问题。不过,我要说的是,既然两家公司已经走到了一起,我们的目标必然是完全一致的。我一直希望做出一些以前曾经想到,但却无法实现的效果,而这种效果也并不一定非要结合两款超大作游戏才可以实现。我的意思是说,我们希望开发出比"勇者斗恶龙"和"最终幻想"更杰出的游戏。

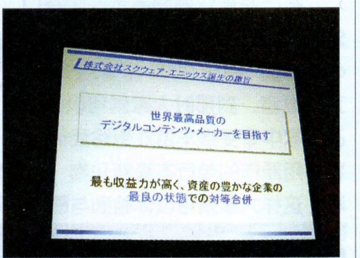
记者问:本次合并会对 SQUARE 公司与主要投资方索尼电脑娱乐(SCEI)之间的关系造成影响吗?

和田洋一:无可否认,SQUARE 确实受到了 SCEI 的资金支持,不过,这一部分投资无论用于开发哪一款 PS2 游戏都是完全自由的。本次的合并对于我们与 SCEI 之间的关系将不会有任何影响。(据悉,SCEI 在未来将持有 SQUARE.ENIX 将近 8%的的股份)

记者问:新公司对于网络游戏以及其它媒体有什么计划吗?

本多圭司:SQUARE 方面有 PlayOnline 网络服务,在日本网络游戏方面有一定规模的市场,不过这仍然是整个市场中的一小部分而已。但是,随着 SQUARE 和 ENIX 的合并,我们将会继续扩张这方面的市场。两家公司在 PC 网络游戏以及手机的附加服务等业务方面都相当重视。





就在两家公司召开记者招待会后的十几个小时内,日本的各大媒体以及其他一些软件公司纷纷发表了自己对两公司合并一事的看法。内容如下。

日本朝日新闻:在变化莫测的商业界,公司之间进行合并是司空见惯的事情。无非是为了寻求更强大的竞争力,以便能够在残酷的市场中生存下来。SQUARE 和 ENIX 都是游戏界颇具威名的软件公司,两者的合并势必会为整个电子游戏业带来巨大的变化与全新的格局。这也正从一个侧面表明,电子游戏行业的竞争已经越来越激烈,再容不得任何厂商出现半点疏忽。

ファミ通:SQRARE 与 ENIX 的合并给人的感觉异常仓促,双方似乎是在出于无奈的情况下才走到了一起。而且,尽管 SQUARE 方面一再强调,双方的合并是建立在平等的基础之上,但两家公司所表现出的种种迹象令我们无法完全排除 ENIX 并购 SQUARE 的嫌疑。试想,两家商业理念、营销形式,甚至历史文化尽皆完全不同的公司若想在短时间内完全相融是多么困难的一件事。但不管如何,还是忠心地希望二者能够优势互补,发挥出最大的能量,为玩家和整个游戏业界带来惊喜。

CAPCOM 对外交流部:无可否认,对我社来说,SQUARE 与 ENIX 的合并不是一个好消息,这也许对于任何软件厂商来说都是同样的。知名 RPG 型厂商的合并,无异于对 RPG 类型游戏的垄断,其他厂商在此类型游戏方面便更难有所作为,从平衡性的角度出发,这对于整个游戏业界将造成一定的负面影响。SQUARE 和 ENIX 是两家风格完全不同的公司,软件风格更是天差地别,这不得不令人担心合并后的公司是否能够表现出应有的实力?

SEGA 外部宣传部:太突然了,真是电光火石般的结合。从理论上讲,知名公司之间的合并能够迸发出成倍的能量。但这必须建立在企业文化能够完美融合,并且可以合理运用原有资源的基础之上。我社由衷地希望 SQUARE 与 ENIX 的合并能够为业界带来前所未有的新气息,SEGA 也将全神贯注,为新的竞争做好准备。

任何事情的发生都会有特定的原因,只不过这些原因往往会被"造事者"故意隐藏而鲜为人知,SQUARE 与 ENIX 的合并亦不例外。从表面上看,两家公司均摆出一大堆冠冕堂皇的理由,声称在公司局面一片大好之时进行合并是为了寻求发展,从而造福于玩家。这显然难以让人信服,公司在运营良好的情况下寻求合并是董事会所无法接受的事情。但究竟是什么原因使得两家曾经不可一世的公司走到了一起呢?恐怕是生存问题!无可否认,SQUARE 和 ENIX 全都是日本游戏界声名显赫软件厂商,在常人眼中,这两家公司为生存而合并简直就是笑谈,甚至连最初级的玩家也不会相信。但我们不应该忘记,如今制作游戏软件已经不再像以前那样本小利大,游戏产业在近 10 年的发展异常迅猛,硬件性能与日俱增,玩家的欣赏水平也在不断提高,而软件的制作费用也好似泛滥时的黄河水位,一涨再涨。要知道,一款 PS2 游戏的制作费用至少要比同类型的超任游戏高出 5—8 倍,这就意味着软件厂商在制作游戏时必须要经过反复检讨,一旦自己的游戏惨败滑铁卢,公司将直接面对沉重的财政压力。但谁又能保证自己的游戏软件能永远受到玩家的喜爱和大众的支持呢……

让我们先来看看 SQUARE,自从"最终幻想电影"的票房惨败以来,该公司的财务状况便一直处于支绌唯艰的窘境中,而 PLAYONLINE 计划的推广一直进展缓慢,且效果并不如预期般理想。最可悲的是,公司投入大量人力、物力进行研发,并被寄予厚望的超级网络游戏"FFXI"至今为止的销量竟然只有 20 万套,再加之每个月用于网络服务与维护的开销,足以为 SQUARE 带来几千万日元的连续赤字。另外,由于过去与任天堂长时期的"冷战",使得两家公司的复合之路充满荆棘,这表示 SQUARE 在短期内无法利用 GBA 这棵摇钱树来彻底改善自身糟糕的财务状况。众所周知,对于 SQUARE 这种追求高成本大制作的企业来说,没有足够的资金就意味着难以施展拳脚,甚至是寸步难行。目前,SQUARE 已经无力同时展开两个以上的大成本软件项目,在为了确保最大利益的前提下,只能将全部精力都倾注于超人气软件"FF"系列,而无暇顾及新软件的设计与开发。这就好象在半空中走钢丝一样危险,一旦赖以生存的软件不再被玩家所认可,SQUARE 将面对彻底的绝望……正所谓天无绝人之路,好在 SQUARE 公司的高层并不愚蠢,他们深深的知道,向外部寻求帮助是避免惨剧发生的唯一途径……

反观 ENIX,虽然不至于象 SQUARE 那般焦头烂额,但也好不到哪里去。该社长久以来一直奉行软件代理制度,因此,会社的技术力在诸多知名游戏厂商中位居末席。原负责 DQ 系列开发工作的山名学所领衔的"HEART-BEAT"小组解散后,ENIX 的软件制作环节猝然脱节,一时之间难解燃眉之急。山名学出走后、"TRI-ACE"负责接手开发"星海传说 3",但由于种种原因,游戏制作进度异常缓慢,在很长的一段期间内,ENIX 竟然没有一款象样的游戏面市,令公司的资金循环缓慢,造成财政一度恶化。而当 ENIX 意识到过去的代理制度已经不能适应竞争日益白热化的日本游戏产业时,似乎已经太晚了……为了尽快缓解这一不良状况,ENIX 不得不开始着手制作"勇者斗恶龙 8",但没有了山名学的"勇者"是否还会闪耀光彩呢……

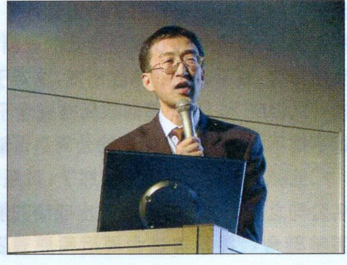
(注:《FF》和《DQ》历代作品销量将在后面的新闻中刊登)





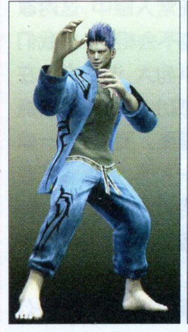


SEGA 战略发表会全程报道

12月3日,SEGA对外召开了一个名为"2003 春商战"的大型发表会。在会上,官方一口气公布了大量的,且素质极高的软件作品,内容之丰富,之精彩,令人惊呼不已。其中,广受关注的超级大作"VF4 EVO"和"头文字D SPECIAL STAGE"的PS2版是人们注目的焦点,两者均达到了前所未有的高移植度。而其他游戏虽然略微缺乏震撼效果,但就本身品质来说,无论哪一款都足以独当一面。大会初始,先由SEGA常务执行役员前田先生讲话,尔后,强势软件便争先恐后地,一个接一个地跃入了与会者的视野中……

一、旷世移植作——"VF4 EVO"




SEGA-AM2的知名游戏制作人片冈洋信心十足地表示,"VF4 EVO"的移植度将肯定比"VF4"高,现在开发小组正在夜以继日地工作着,并力争使移植作品在各方面都超过街机版!众所周知,"VF4"是基于超高性能硬体"NAOMI2"制作而成,当初"PS2"版的移植虽已十分到位,但在一些方面仍与街机小有差距,当时的许多媒体也均称"这是无法避免的差距"。而"VF4 EVO"是"VF4"的进化作品,无论在操纵微控、画面扫针,还是同屏特效方面都比前作高出了一个档次。但如今,片冈先生竟然声称"PS2"版要超过街机?这不禁叫人有些无法相信。可在随后不久的PS2随机画面展示中,一切疑虑似乎都在瞬间变成了惊讶的感叹声,人们不得不强迫自己去承认这个不可思议的现实……演示画面中,不单人物动作细腻绝伦,而且景物与角色周身的材质贴图均异常清晰,再加之由粒子系统生成的淅沥小雨,仅以现在的素质来看,便足以与街机版分庭抗礼。

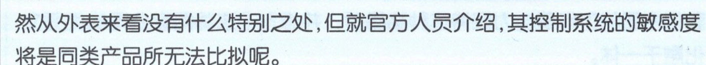




除了操作性和画质的必然提升外,PS2版"VF4 EVO"的"GUEST"模式将被大幅度强化。玩家可以在假象的世界中与各路高手对战,最终获得全国大会的优胜。虚拟对手将达到500人之多,均是以现今日本"VF4"高手的战术思维为蓝本而编写的AI所控制,故而,若想获得最终优胜也并非易事。还有值得一提的是,让无数"VF4"迷为之废寝忘食的装饰道具的种类将大量增加,据说会超过1000种。




此外,著名的周边硬件生产商"HORI"将为PS2版"VF4 EVO"推出专用摇杆,虽然从外表来看没有什么特别之处,但就官方人员介绍,其控制系统的敏感度将是同类产品所无法比拟的。

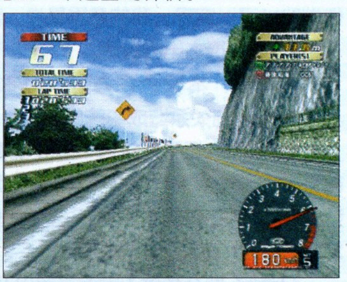


二、终极时速——"头文字D Special Stage"



今次世嘉公司新游戏发布的又一款超大作品就是被游戏玩家们称做城市高速道路传说的经典赛车游戏[头文字D]。与原作品一样拥有急速赛车的刺激与爽快,相信这一定又会掀起一股急速赛车的狂朝。

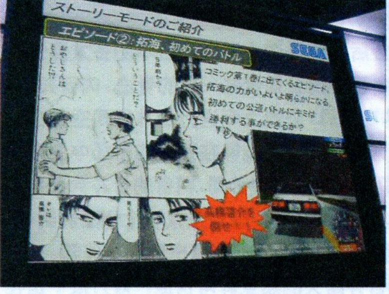
在这款游戏的发表会中SEGA.ROSSO制作部的代表发言人古口先生向所有忠爱这款游戏的玩家详细的介绍了游戏中的一些故事内容和部分精美画面。相信所有的资深游戏玩家都能给出一个适当的评价。

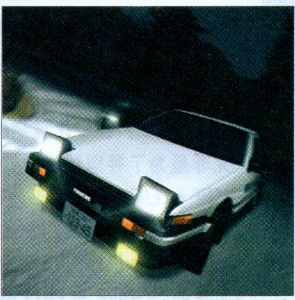



这款游戏现在虽已经在日本街机市场中广泛推出,但是同样不能满足众多的喜爱这款赛车游戏的玩家的需求,但制作小组早已经投入向家用机移植的工作中,相信到那时会有更多的游戏人能亲身体验到这款游戏带给我们的疯狂与刺激。



在产品预告画面展示会中谷口先生已经透露这款"头文字D Special Stage"将于2003年3月27日正式发售,到那时大家就可以在自己的家中享受赛车游戏带给我们的新一次冲击。这次游戏中的主人公设定将引用原作的单行本最新刊物(第25卷)中的人物网罗和主人公藤原拓海。这样大家就可以体验到与原作相同的疯狂感觉。





这款游戏的忠实爱好者应该会对前部游戏中的配音有非常深的印象吧,由于上次的出色表现,在这次的新游戏开发中依然会起用原班的声优团进行游戏中所有人物的配音。同时在游戏中还会提供动画版的乐曲,都是非常令人怀念的音乐。

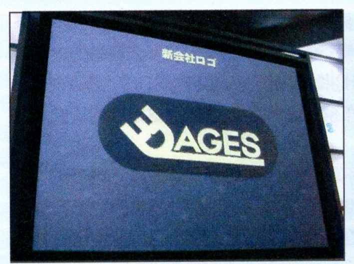
而在游戏车辆上也拥有强大的阵营。其中收录了"公路最高速传说"中的专业用31种车辆,相信终有一款适合各位游戏者的品味,驾驶着自己的

爱车取得胜利将是一件多么快乐的事啊。

最后要向大家说的就是这次游戏中还设计了全国连网对战的模式，玩家可以向着全国的猛者之位挺进。这将为您带来无尽的欢乐。

三、最高回忆——"SEGA AGES"

今年9月30日，SEGA与D3P公司共同出资，成立了子会社"3D AGES"。该公司的主要职责是帮助SEGA将以前的作品向其他的硬件平台进行移植，主打软件为"SEGA AGES"（集合几款以前游戏的移植作品一同推出的软件）。短短的两个月后，"3D AGES"便将自己努力的成果展现在人们





的面前……以前推出的"SEGA AGES"（在土星时代）可以说是单纯的移植，没有一丝新意，故而销量一直不理想。但如今这种情况已经不会再发生了，PS2版的"SEGA AGES"将以全新的姿态出现……"梦幻之星"和"太空哈利"是"3D AGES"接手制作"SEGA AGES"以来最先向PS2主机进行移植的作品，预计在2003年夏发售。游戏的画面因为翻新重做的原因，完全从2D转化为绚丽的3D效果，素质之高，令人乍舌。从某种意义上讲，这简直就是全新的游戏。尤其是"太空哈利"，已经完全衍变为一款超高素质的射击游戏，效果之震撼让人想起了XBOX版的"飞龙"。此外，两款游戏的人物设定也都请专人进行了彻底的改良，"梦幻之星"中的人物不再象以前那般硬朗，而是给人活泼、可爱的感觉。"太空哈利"的人设则更加赋有时代性，主角的装束、发型，乃至武器都颇为前卫，比起以前那个老土的，永远看不到脸的冒失青年不知要好上多少倍。







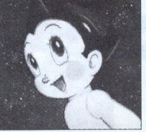
另据官方代表宣称，在"梦幻之星"和"太空哈利"发售之后，公司将计划翻新移植更多的作品。这其中包括"怒之铁拳"、"梦幻之星4—千年纪之终结"、"VR赛车"、"东京番外地"等经典游戏。

四、传说的巨人——"铁臂阿童木"

现在向大家发表的这条消息，是极其令人兴奋的，所以请各位一定要做好心理准备。不然会因为极度兴奋而出现忘我的情景。



日本著名漫画大师（在这里已经不能用这种简单的词语来形容这位在动画界中的伟人了）手冢制虫老师的经典动画"铁臂阿童木"从推出到现在已经陪伴着无数代人的成长了，就算是现在也应属于经典中的经典了。







2003年4月7日便是这部经典动画"铁臂阿童木"的诞生日。日本世嘉公司已经在今年的5月份左右获得了手冢制虫老师这部动画的所有使用权。为了纪念这部如此深入人心的作品，公司决定在它的诞生日那天发售一款根据这部动画改编的游戏名叫"ASTRO BOY 铁臂阿童木"，这是一部专供家庭使用的游戏，相信等到发售的那天又将出现令人震惊的场面。

这款令我们如此喜爱的作品，将会带给我们什么样的感受呢？请各位耐心等待这一天的到来吧。

五、其他游戏

"COOL COOL"

这个游戏作品相信大家不会觉的很陌生吧，这就是著名的日本世嘉公司同塔鲁依德公司共同制作的曾经在DC主机上风光一时的经典游戏"租界英雄"。这款游戏在当时哪个时代中也应该算是经典作品了。同时也深受众多的游戏爱好者的欢迎，所以这次决定将这款游戏重新制作向Xbox主机进军。



这次将要发售的"租界英雄NO.1"预定在2003年4月与大家见面。Xbox版的这款游戏的画面将采取高清晰度表现方式，同时在游戏中还将加入对战和画廊的新系统，这使游戏更添趣味性。同时还将有"快打刑事2"等几部知名游戏都将重新制作，使这些经典游戏在新的机种上再次发出绚丽的光芒。

"樱大战—热血潮涌"

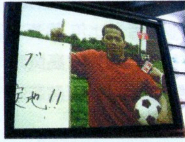
在PS2上第一次登场的"樱大战—热血如潮"发售日已经确定，是2003年2月27日。在游戏限定版中将赠送一块精美的樱大战怀表。限定版标价9800日圆，普通版标价6800日圆。





"育成足球3"

日本国家队的小野伸二选手已经和游戏公司签约，一同进行新游戏"育成足球3"的开发制作，近日，小野选手正在赶拍游戏的系列广告。





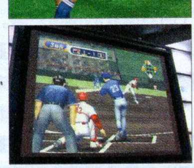
"育成棒球会2"

2003年2月13日即将发售"棒球锦标赛2"，在游戏中将有落合和江川等选手登场。









"电脑战机"

经典游戏"电脑战机"最新作品的画面已经公布。2003年春发售预定。









"ROOMMANIA 青春"

另类游戏"ROOMMANIA青春"2003年3月20日发售。







"NeverWinter Nights"

SEGA正在开发的PC用网络RPG游戏，预计2002年底可面市。













索尼、任天堂总裁之微软论

随着 XBOX 推出以来，以“微软正在改变”为论述中心的文章与报道便犹如雨后春笋般接连在世界各大媒体上相应暴光。但微软真的愿意改变吗？而微软巨轮又将驶向何方呢？日本享誉盛名的企业家，索尼董事长出井伸之与素有“游戏界教父”之称的原任天堂社长山内 溥从完全不同的观点阐述了自己的看法。

出井伸之——“在网络时代，微软的支配力量将逐渐削弱”（重点概要）

1、虽说微软现今正处在因特网大潮的领头羊地位，但在未来能否保持住强猛势头目前还不得而知。当世界完全步入网络时代之后，微软在个人电脑操作系统（OS）方面的统治地位就会被逐步削弱，而这正是微软试图向其他行业寻求发展的主要原因。

2、尽管 Windows 操作系统目前仍然处于绝对垄断的市场地位，但苹果计算机这样的企业还是顽强地生存下来了，而且近年来的业绩呈持续上升态势。事实证明，在网络时代只要能够接续因特网，操作系统是不是 Windows 将变的不再重要。而技术含量更高的 Linux 系统正在以不可阻挡之势迅猛发展，已经足以让微软感到压力和前所未有的紧迫感。

3、众所周知，连接因特网的终端不一定必须是个人电脑，目前已经呈现出多元化的发展趋势。尽管微软也在广泛涉足这些新的领域，不过以一家只精通软件制造的公司来说，要想象操作系统那样独吞市场份额几乎是不可能的事情。

4、今后的网络终端需要软件与硬件更加密切地结合。无论一家企业开发出多么优秀而先进的软件，也不可能独霸整个市场。微软若想持续发展也必走上与硬件厂商协调的路线。而微软与索尼既是竞争对手，也存在着相互协调的关系。因此，我们希望微软能够发挥出“软件工厂”的作用。

5、微软涉足游戏业的开头并不理想，原因在于其过于自信。XBOX 在日本的疲软表现关键在于软件的贫乏与糟糕的素质。微软应该知道，游戏产业不同于其他行业，软件与硬件之间的良性互动是能够立足于市场的基础前提，如果还用营销操作系统的理念来经营游戏市场的话，无异于自掘坟墓。

山内 溥——“即使是月亮，也终归有落山的时候”（重点概要）



1、在个人电脑操作系统方面居于垄断地位的微软公司如今正逐渐涉足于更多的领域。其中最具代表性的便是家用游戏机 XBOX。但是，微软并没有真正理解游戏机产业到底是什么，在这种比较盲目的情况下运作商品必然会导致失败。

2、微软的成功经验也只仅仅限于 Windows 而已。其实，个人电脑的操作系统本来就具有趋于垄断的特性，成为业界标准的操作系统会得到大多数用户的认可，成现一统天下的局面。反之，未能成为标准的系统会被无情的淘汰。从这一意义上讲，微软这家企业或者说比尔 盖茨本人都非常的幸运。在个人电脑产业的黎明时期，IBM 偶然选择了微软这么一家高风险企业作为合作伙伴。如今回想起来，当初偶然缔结的一纸操作系统购买合同，竟然造就了日后微软的迅猛发展。

3、在个人电脑操作系统领域非常幸运的成功经验，决定了微软现今的企业素质，塑造了微软单一的，模式化的经营体制。于是，微软渐渐形成了一种天真的信念，即“只要按既定方针实行计划，就一定能取得垄断性胜利”，这在游戏产业怎能行的通呢？另外，即使在原本与操作系统不在同一范畴内的应用软件领域，微软也曾因使用不正当手段排挤竞争对手而被起诉违背反垄断法，这正是微软式经营理念的必然产物。还记得日本也有一些企业曾在文字处理软件方面努力过，但还没等到施展拳脚的时候便已被惊涛骇浪所淹没。

4、当然，微软的技术能力和资本是不可否认的。在日新月异，变化莫测的个人电脑产业，微软一直能够满足全球用户的各种需求，坦白地说，这一点必须给予高度评价。

5、如果，微软想将操作系统胜利的方程式原封不动地照搬到游戏机业务中的话，那么，我可以奉劝微软一句：“你们根本没有胜算，还是提早收兵吧”。Xbox 在日本已经一败涂地，惨不忍睹，几乎没有抬头的余地。近期在欧美的销售也频频受阻，呈现出浓厚的败北色彩。可以说家用游戏产业与个人电脑操作系统根本就不是一回事，而微软对此却全然不知。如今在游戏产业上的亏损对于微软而言或许只是一点点擦伤而已，但如果硬要坚持下去的话，那可就要伤筋动骨了。听说微软声称要“不取得胜利不罢休”，这种勇气着实令人感叹，但也让我想起了当年陷入越南战争泥潭中的美国。

5、微软对游戏的世界可谓一无所知，促使该公司下决心介入游戏产业的契机是索尼 PlayStation 的成功。看到索尼获得成功之后，微软也忍不住跃跃欲试，这简直象一个毫无城府的年轻人。当然，在现今个人电脑销售停滞不前的大背景下，微软必然会产生强烈的危机感，认为“如果不及早下手，便会被远远地抛在后面”，但微软似乎忘记了，想法与实际之间总存在着差距。

6、众所周知，微软的最终目标不是在游戏机业务领域获胜，而是让拥有诸多功能的多媒体“盒子”进入全世界的每一个家庭，通过在这个“盒子”内装入丰富而多彩的内容来获取利润。微软现在的目标只不过是想在游戏机领域同样取得霸主地位。的确，游戏机和个人电脑都需要在硬件上安装软件，两者在这一点上如出一辙，但在个人电脑的操作系统领域大获全胜的微软如果认为“在游戏产业也可稳操胜券”的话，那就大错特错了。

7、游戏机原本就是用来游戏的，对于人们来说并非必需品。简单的游戏很快会令人厌倦，复杂一点儿的又只能被游戏迷所接受，难以普及开来。无论多么精彩的游戏都会很快陈旧并被人们所遗忘。如若不能不断地推陈出新，多向用户问几个“怎么样？好玩吗？”，将很快被淘汰出局。这一点与操作系统截然相反，微软对这方面的认识太过于肤浅。

8、游戏软件具有很强的流动性，如果不能象变色龙那样灵活地改变自身的“颜色”恐怕很难生存下来。从这个意义上讲，游戏产业似乎没有给独霸世界的想法留有任何余地。游戏机业务的难度要远远超出了微软的想象。微软对于游戏软件可谓是一窍不通。

9、微软曾在个人电脑操作系统这一特定的领域获得了空前的成功，没有消耗太大的精力便已形成垄断之势。然而，如今的世界并不是可以随便出手的。象微软这样的公司绝对不会明白这些，否则就真是神仙了。比尔 盖茨不是神，微软也不是永远的胜利者。如果将微软比喻为“月亮”，那么现在正是他该下山的时候了。

“最终幻想”与“勇者斗恶龙”历代作品销量一览

SQUARE 与 ENIX 日前公布了旗下最有名的 RPG 游戏系列“最终幻想”与“勇者斗恶龙”在全球的销售数字：

1、“最终幻想 VII”：日本地区 388 万套、欧美地区 532 万套、全球累计 920 万套
2、“最终幻想 VIII”：日本地区 369 万套、欧美地区 435 万套、全球累计 804 万套
3、“最终幻想 X”：日本地区 274 万套、欧美地区 274 万套 全球累计 548 万套
4、“最终幻想 IX”：日本地区 279 万套、欧美地区 219 万套、全球累计 498 万套
5、“勇者斗恶龙 VII”：日本地区 411 万套、全球累计 411 万套
6、“勇者斗恶龙 III”：日本地区 378 万套、全球累计 378 万套
7、“最终幻想 VI”：日本地区 262 万套、欧美地区 81 万套、全球累计 343 万套
8、“勇者斗恶龙 VI”：日本地区 320 万套、全球累计 320 万套
9、“勇者斗恶龙 IV”：日本地区 310 万套、全球累计 310 万套
10、“勇者斗恶龙 V”：日本地区 280 万套、全球累计 280 万套
11、“最终幻想 V”：日本地区 262 万套、全球累计 262 万套
12、“勇者斗恶龙 II”：日本地区 242 万套、全球累计 242 万套
13、“勇者斗恶龙—怪兽仙境”：日本地区 240 万套、全球累计 240 万套
14、“最终幻想战略版”：日本地区 134 万套、欧美地区 84 万套、全球累计 218 万套
15、“最终幻想 IV”：日本地区 182 万套、欧美地区 34 万套、全球累计 216 万套

任天堂的利润大幅度下滑！

无独有偶，就在 SEGA 宣布下调利润的同时，昔日的老对头任天堂也遭遇了相同的窘境。在任天堂上半财季的财务报告中显示，该公司截止到 9 月的上半财季净利润为 189.7 亿日元，这一数字比起去年的 344 亿日元大幅下滑了 45%。而上半财季的营业利润也下滑了 46%，销售额则降低为 2080 亿日元，比去年同期下降了 7.8%。

据任天堂方面宣称，造成如此大规模利润下滑的主要原因是主机市场需求的疲软和日元对美元汇率的持续走强而导致的外汇损失。实际上，本年度 NGC 在日本国外市场的表现还算不错，总销量达到了 288 万台，比去年仅在日本国内发售时的 51 万台的销量高出了不少。然而，GBA 的销量却出人意料的呈现出大幅下滑的态势，其在日本国内的销量为 108 万台，较去年的 276 万台下滑了一半还多，而在海外市场也从 575 万台下滑到 471 万台。在掌机和家用机市场软硬件方面的收益下降的同时，硬件销售额从去年的 928.7 亿日元下滑将近 50%，只有 479.6 亿日元，而软件方面则从去年的 804.3 亿日元骤降至 433.1 亿日元，降幅达 46%！



PS2 大卡也疯狂!!

在大型电玩中大受好评的大卡车疯狂竞速游戏《The King of Route 66》，预计将由美国 SEGA 推出 PS2 版本，现定于 2003 年 3 月在美国上市。觉得普通竞速游戏不过瘾的玩家，届时可以尝试一下开着 18 轮巨型拖车在马路上横冲直撞的痛快刺激！





PS2 新 3D 恋爱游戏亮相

NAMCO 宣布将在 2003 年春天在 PS2 上推出一款 3D 恋爱冒爱冒险游戏《Yumeria》，该作由日本知名脚本作家黑田洋介担纲，游戏描述 16 岁少年智和美梦成真的故事，他在梦中见到的少女会来到现实世界，藉由 3D 影像的表情动作，玩家们将体验到一段亦真亦幻的奇妙爱情。

同时，本作也预定向游戏以外的媒体扩张，如漫画连载、主题 CD、手办模型等。





PS2 《青出于蓝》渲染 PS2

由青年漫画家文月晃创作，正在日本白泉社《YOUNG ANIMAL》上连载的大人气恋爱漫画家《青出于蓝》，将被改编成 PS2 游戏，预定于 2003 年推出。



游戏将分为"南之岛"与"冬之湖"两大篇章，所有在漫画中出现的主要角色将全部登场，陪伴我们一起观注花菱薰与樱庭葵这对未婚小夫妻的爱情物语。漫画方面，该作的单行本现已出版到第十卷，薰与葵的爱情马拉松却依然看不到尽头。

PS2 《勇者斗恶龙Ⅷ》终于公布

经过两年的漫长等待，ENIX 终于不情不愿地公布了《DQⅧ》的开发消息，令众多玩家感到惊讶的是，负责这款 ENIX 的看家大作的开发组，竟然是刚刚制作了 FAMI 通白金殿堂游戏《黑暗编年史》的 LEVEL-5 公司。游戏平台为 PS2，使用的媒介则是 DVD-ROM；而像游戏副题、发售日等消息一律未有公布。不过已经确定继续由堀井雄二担任剧情设计，鸟山明负责角色人物设定，而音乐方面则由杉山孝一担任。



PS2 两款 PS2 强作完全汉化

就在 NGC 台湾专用机与 XBOX 中文机行将正式登台的紧要关头，SCEH 台北分公司总经理本间和彦在日前的媒体说明会上抛出一则令汉语玩家们狂喜不已的消息：SCEH 已经决定对分别于 11 月 28 日与 12 月 5 日发售的 RPG 大作《宿命传说 2》及动作名作《阿耳戈斯的战士》进行中文化。预计 2003 年春天在全亚洲同步推出，未来还将持续不断的进行 PS2 游戏中文化工作，请玩家期待。

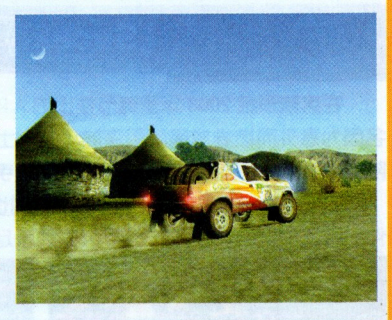




PS2 《Dakar2》穿越撒哈拉

收录 350 位越野赛车好手资料、以及超过 600 款车型的 PS2 赛车新作《Dakar2》正式公布。

透过这款由 ACCLAIM 公司开发的越野赛车新作，玩家将展开巴黎－达卡长达 6500 公里的超耐力持久越野赛，一路经过西班牙、摩洛哥等地，把黑非洲大陆的原始风光尽收其中！



X-BOX 《银河天使》扫荡魔盒

在漫画、动画、小说等诸多媒体上火得不得了的卡通作品《银河天使》即将飞临 XBOX，预计 2003 年 1 月 23 日正式发售。

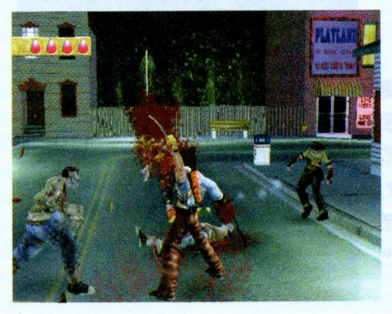


其实这是一款 PC 版的移植之作，但其中将会收录之前在 TGS 2002 中公布的《GA.Tours》影像作为珍藏特典，并对应 5.1 声道，让玩家能享受到更棒的视听效果。

游戏类型为 A.SLG，描述为了帮助失势的皇国王子 SIVA 复兴帝国，边境警备队司令官 TAKT 与驾驶强力"纹章机"的"天使小队"一起奋战的故事。

X-BOX 人气小说 XBOX 登场

根据美国知名恐怖小说家 H.P.Lovecraft 的同名小说改编的第一人称冒险射击游戏《Call of Cthulhu：Dark Corners of the Earth》预定在 2003 年推出。玩家将扮演一名由警察转职的私家侦探 Jack Walters，在充满诡异气氛的港口小镇 Innsmouth 中展开一连串侦察解谜，还要与来自海洋的奇异生物战斗，直至粉碎狂热的邪教信徒让邪神复活的野心。








X-BOX 魔盒展开SEGA名作汉化工程



今年三月，SEGA 授权日本 CoolNet 公司将 SEGA 往昔名作改版后在 XBOX 上推出，而 CoolNet 公司又于日前正式宣布与台湾捷达威数码科技携手，授权捷达威代理这些 SEGA 名作游戏 XBOX 版本在台湾的发行，并且将其完全汉化。

目前首波推出的游戏共有六款，预计明年初陆续登场，其中四款是 DC 版的强化，一款是 XBOX 原创新作，最后一款是 PS2 的原创新作，名单如下：

◎DC 强化移植版 -《出租英雄》《Illbleed》《热血刑事 2》《蓝色痛击》

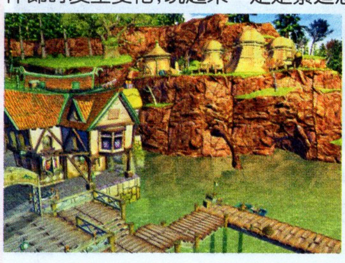
◎XBOX 原创 -《Rune Bird》　◎PS2 原创 -《Buzz Rod》

捷达威预估会在未来三年内重新制作 30-50 套 SEGA 名作移植 XBOX。

X-BOX 《Sudeki》圣诞降临

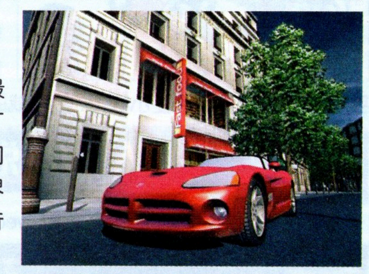
在这款预定 2003 年圣诞节推出的 A.RPG 大作《Sudeki》中，玩家扮演一名因为意外而被卷放黑暗阴谋的年轻剑士 TAL，为了解开事件真相穿越大陆，集合同伙去打倒隐藏在幕后的罪恶黑手。

游戏以第三人称视点进行，游戏时间也会不断的向前流逝，带动各种事件即时发生变化，玩起来一定是紧迫感十足。



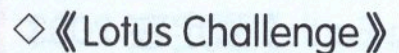

X-BOX 四大赛车劲作不日降临

欧美玩家对赛车游戏情有独钟，各大厂商也是乐此不疲，短短一个月内，四款赛车大作几乎在同时公布了最新情报与画面，大家就用自己的眼睛来鉴别一下那款最值得往下砸钱吧！



◇《Midtown Madness 3》

由软件霸主微软力推的系列最新作。游戏中收录了 30 台真实车厂授权的实名跑车，玩家可以驾着它们在纽约、洛杉矶、华盛顿、巴黎等世界名都尽情狂飙，以追撞惊叫逃命的行人为乐。



◇《Lotus Challenge》

由英国 KUJU 推出的以莲花跑车为主题的游戏，舞台是大不列颠及北爱兰联合王国的广大土地。游戏收录了至今为止的所有莲花跑车车款，3D 车辆模型也是按照真实比例细节制作，撞损后也会在车身上留下凹凸，画面表现极尽细腻。



◇《Midnight Club II》

这是一款跨越 XBOX/PS2/PC 三大平台的赛车游戏，由 Angel Studios 负责开发，水准吗？那是没得说的强！



◇《APEX》

这一款就是在今年 5 月 E3 展上代号《RE.》的超华丽赛车劲作。该游戏标榜能让玩家透过游戏一览世界各地的美景，收录了取材自全世界超过 50 个著名景点的赛车跑道，并以极细腻的 3D 技术将其完美的再现于屏幕。



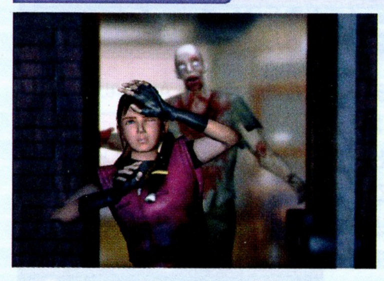
外景都如此用心，作为主角的赛车当然也不会马虎，超过 70 台得到授权的跑车被描绘的与实物几无二样，甚至使用了环境贴图技术让车身、玻璃能即时反射周遭环境……最后要提一句的是，为了维持游戏的水准，这款游戏将会是 XBOX 的独占之作。

NGC GB游戏上电视



任天堂预计明年 3 月推出一款新周边 NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER，这款新周边最主要的功能，便是它可以装在任天堂家用主机 NGC 底部，并将 GB、GBC 及 GBA 的专用游戏软件在电视画面中显示出来，同时玩家还可以用 NGC 手柄来操作游戏。简单点说，就是玩家只要通过 GAME BOY PLAYER 就可以用 NGC 来玩 GB 家族的游戏软件。

NGC 《生化危机》短讯



CAPCOM 日前表示，在 NGC《生化危机 ZERO》推出后，他们也将于明年 1 月 23 日同时推出 NGC 版的《生化危机》2 代与 3 代，各售价 4800 日元。不过这两款游戏是 PS 版的完全移植，并非像 1 代那样重新强化制作。

而 CAPCOM 的第四开发部小林裕幸明确表示在 NGC 上推出的《生化危机 ZERO》《生化危机》《生化危机 4》等系列作品都只会是 NGC 的独占游戏，不会如 DC 原创的《生化危机 - 代号维罗莉卡》那样推出跨平台版本。诸位生化的 FANS 如果想玩到这几款《生化》系列的作品，就只能乖乖买一台 NGC 主机回家才行了。

NGC 零式战机起飞

日本 Global A Entertainment 公司日前公布一款针对 NGC 设计的空战射击游戏《零式战机击坠战记》，是以日军在二次大战的主力战机"零式战机"为主轴，收录了当时日本、美国、英国的真实战斗机资料，共计 33 种。而在游戏中玩家也能化身为二次大战的空军英雄，参予二次大战的各项真实战役。

单人模式中玩家能选择美、英、日三国阵营进行游戏，每个阵营各自有不同的目标任务，如在日本阵营中可能要驾驶战机保护日军大元帅山本五十六平安抵达基地；美军要参予轰炸东京的任务。而多人模式也准备了 14 个关卡能让多名玩家进行对战，玩起来十分刺激。游戏预计 2003 年初推出。

GBA Jaleco 公布两款 GBA 新作

随着年底商战逼近，游戏开发公司 JALECO 也卯足了劲准备在这场年末商战中搏出一番好成绩。除了预定在 XBOX 上推出的《Pulse Racer》等游戏外，现在又公布两款预定 12 月在 GBA 上推出的游戏：

◇《Karnaaj Rally》



这是一款以俯瞰视角进行的战斗竞速游戏，融合了 2D 与 3D 的画面风格，玩家可以在 22 条赛道中自由选择，并在车体上加装攻击性武器，游戏支持最多四人进行同场搏杀。

◇《Sea Trader：Rise of Taipan》



喜欢《大航海时代》的玩家可以选择这款游戏。游戏背景设在 19 世纪，玩家的主要任务是探索海洋岛屿，并在各个港口推销自己发掘的奇珍异宝。既然是探索贸易游戏，当然不会少了诸如遭逢海盗动掠等危险，想要确保货物与生命的安全，就要善用自己部下的战力了。

GBA GBA 上将重现土星大作？



有消息指出，之前由 Treasure 在 SS 上开发推出的射击游戏《Radiant SilverGun》，现在正考虑于 GBA 上再度推出，而且还将能够跟 Treasure 在 NGC 推出的射击大作《斑鸠》（Ikaruga）相互连动。但由于目前官方尚未透露任何讯息，因此消息真伪有待证实。

GBA 奇特的阳光游戏



KONAMI 表示目前正在开发一款利用太阳进行游戏的特殊动作 RPG《我们的太阳》（暂），而且游戏预定将由《合金装备》等系列的生父小岛秀夫担任制作，预定 2003 年夏天推出。这款游戏会在卡带里内藏一个读取阳光的感应装置，而被感应到的自然光的光量会作为能量反映到游戏资料中，让玩家藉由使用这些能量来打倒吸血鬼。据小岛秀夫表示，设计这样的游戏是希望让玩家意识到自然与人的唇齿关系。

GBA 斩奸锄邪的《杰克武士》



由创造《德克斯特实验室》及导演《飞天女警》的塔克夫斯基所推出、在小朋友中极具知名度的动画作品《Samurai Jack》将于 12 月 13 日来到 GBA，玩家将扮演圣战武士杰克，回到过去各个时代对抗邪恶的古魔王，把光明带回未来。

GBA 金钢狼复仇



X 战队在各大游戏平台上逞足威风后，终于也将杀上 GBA。这款名为《X-Men：Wolverine's Revenge》的游戏以队中的人气主人公金刚狼为主角，玩家可以好好领略一下他那粗犷的雄性魅力与动作快感。

ETC 美少女夏亚！！

BANDAI 公司在 11 月 28 日正式发售 PS2 游戏《SD 高达 G 世代 NEO》。

为了宣传造势，BANDAI 特别于 27 日举办了一个声势浩大的“高达 COSPLAY 大会”，并请到了人气偶像美少女释由美子和人气声优古谷彻到现场宣传造势，释由美子更是身体力行，亲自穿上“高达”系列的服装，为现场玩家上演了一出美少女高达 SHOW。





ETC 《魔斩》上市



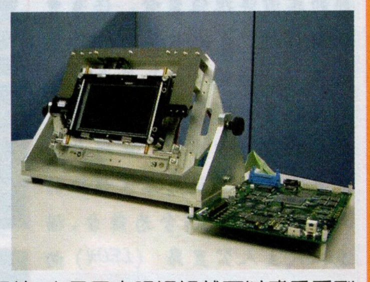
在日本受到诸多玩家注目的 NAMCO 大型台式动作游戏《魔斩》（Mazan：Flash of the Blade 终于决定在 2002 年 12 月推出上市。这款游戏机台使用了特殊的感应器，当玩家在闪避对手攻击，必须要移动身体让机台接受感应，玩家操作的角色才会在画面上做出相对应的动作。而且游戏中玩家只要稍稍动一下画面中的剑，就可以做出各式各样华丽的动打倒对手。让你有惊无险的过足剑客瘾！

ETC 《真.三国无双 3》预告发表



在《猛将传》取得 66 万 4066 套的销售佳绩后，心满意足的 KOEI 终于在日前更新官方网站，宣布将在近期发表《真.三国无双 3》的正式情报，除此寥寥数语之外就只刊登了一张巨大的《真.三国无双 3》标题画，令一干 FANS 为之气急！！

ETC NAMCO 发表 3D 与 2D 随意切换新视频技术



NAMCO 于 11 月 28 日发表一项声明，表示他们开发出一种能够以低成本展现 3D 影像画面的“Interactive3 次元影像系统”。在这套系统中采用了由半圆锥状的透镜数组形成的光的折射而造成立体视觉效果的 Lenticular Panoramagram 方式，让玩家就算不用头盔显示器（Head Mount Display）或其它特殊眼镜，光是用肉眼裸视就可以感受看到立体影像的一种新技术。由于这种新技术具有高辉度、广泛视界、低耗电等特征，因此玩家可以通过这个新系统瞬间改变画面的距离表现，让 3D 影像与 2D 影像同时并存。

由于一般技术只能将 3D 影像加以特别强化，而无法将参杂有文字等等的 2D 影像美丽地展现出来；但这回透过 NAMCO 所开发的这种新技术，却可以让使用者在屏幕上切换 3D 和 2D 影像。而且据表示，这项新技术目前已经到几乎可以对应量产的实用阶段，今后不只是在 NAMCO 所制作的娱乐机器，也预定希望能提供这套影像系统给像是柏青哥或汽车卫星导航系统等其它业种。

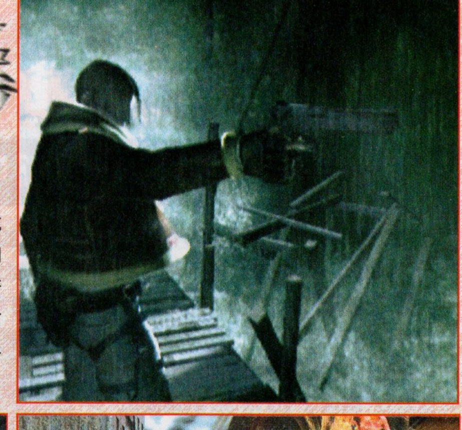


生化危机4



NGC	发售日:未定(200X 年)	类型:动作冒险
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD-ROM

预定在 200X 年向全世界发售的超大作游戏【生化危机 4】已经令众多生化迷们等待多时了,这次将游戏画面初次向大家公布也是能使众多游戏者减少对于生化的猜测,相信可以令所有生化迷们观看到令自己满意的画面吧。这次的主人公和发生的时间与战斗的舞台场所等谜题,将在这次在游戏情报介绍中向各位说明!!







主人公

里昂

在这款预定200X年发售的动作冒险游戏《生化危机4》中,由曾经参与制作《生化危机3》的CAPCOM第四开发部的紫田洋担任监督,还有曾经制作过"生化危机"、"恐龙危机"、"恶魔猎人"等系列的小林裕幸担任游戏制作人。游戏中将以在"生化"系列中占重要地位的始祖病毒发祥地的雨伞公司核心部分为舞台,描述二代主人公里昂(LEON)向着再度袭击而来的病毒危机挑战。而在四代中所要强调的主题,便是"在极限状态下延续自己的生命"在游戏中游戏者会产生极大的恐怖,游戏中将带领玩家经历极度紧张的生死刺激,让玩家再度体验到"生化"系列的最新作品带给我们截然不同的全新恐惧魅力。



生化危机最新作即将初次展现在大家面前!!

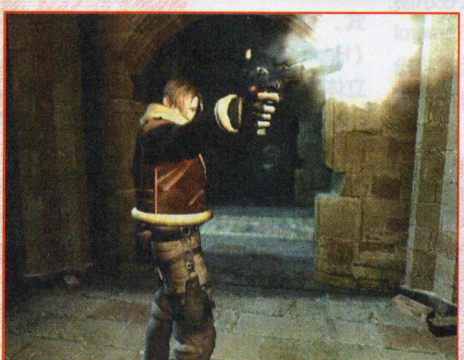
现在众多高品质的游戏接连不断的发售,使整个游戏市场都向着一种超高品质的路线前进,所以一款游戏的推出先要看其游戏中的画面质量,随后才看游戏的内容,在这样的环境下生产出众多游戏有一部分便只能称的上是精彩的故事片了而不能说是真正的游戏。正当游戏市场在为高品质高游戏性的作品努力时,受全世界注目的一个系列最新作终于苏醒了,这便是拥有游戏界超人气作品的【生华危机】系列。在今年 11 月 21 日刚刚发售的新作【生华危机 0】已经使所有生化游戏者们惊诧了一次,其画面效果和紧张的剧情都让游戏者们称赞不已。还为等这次恐怖退去,一轮新的恐怖有将袭面而来,让我们无喘息的机会。这次就将这部游戏的最新情报公告于大家。

这次介绍的【生化危机 4】同【生化危机 1】和【生化危机 0】一样都属于 NGC 主机专属游戏,这部将是这系列游戏在这台主机上的第 3 部作品。游戏的主人公正如大家所看到的,是在【生化危机 2】中担任男主角的里昂.S.肯尼迪。在【生化危机 2】中他与女主角克莱尔一同逃出噩梦地带,这次的他将又一次以主人公的身份登场。而在【代号:Veronica 完全版】中也曾经有过一个明确的描写!!

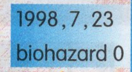
这次他又将会遇到什么样的困难呢?让我们跟随他亲身去体验吧。

对于【生化危机】系列的时间关系完全描写!!

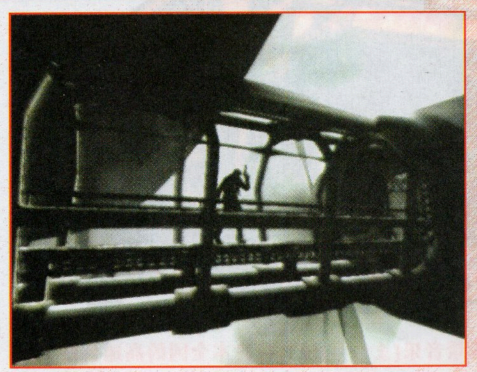
现在已经登场的【生化危机】主篇已经有 5 部了。它们发生的时间流程关系从下方便可得知。这属于一起多国联合企业的阴谋,他们想发动一起前所未有的生物灾害,本作【生化危机 4】将潜到病毒的发源地,在这里能否将一切终结呢,现在无人知晓,只有看这部游戏中的命运了。

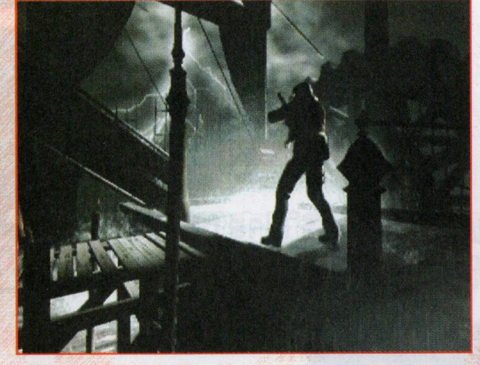


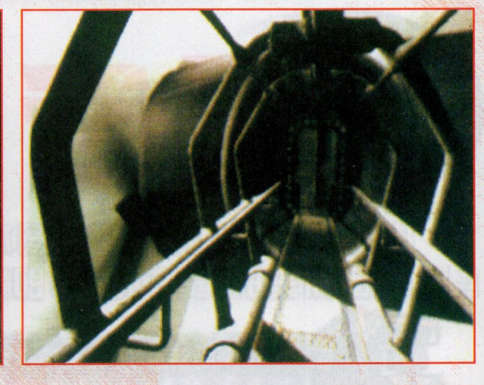
1998,7,23 biohazard 0 → 1998,7,24 biohazard → 1998,9,29 BIOHAZARD 2 / 1998,9,26 BIOHAZARD3 LAST ESCAPE → 1998,12,27 BIOHAZARD3 CODE: Veronica



biohazard 4

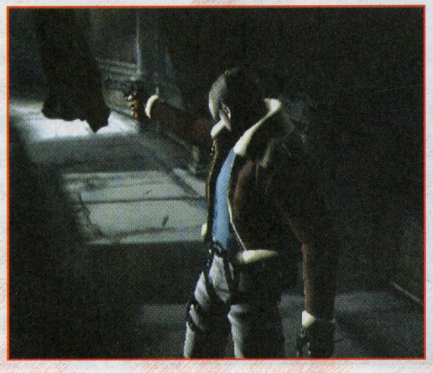








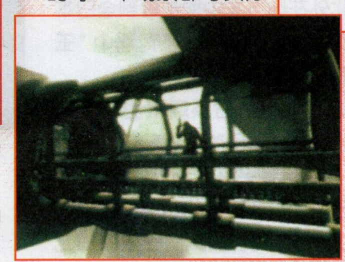
舞台是"始祖病毒"的发源地，生物灾害的核心部分!!



本作的主人公便是这位里昂警官。在[BIO HAZARD 2] 中他的故事比较简单，所扮演的角色是一名刚派遣到熊莞市警察局的一名新人警官，刚来到这条街中时，被一群丧尸攻击，从此被卷入这个恐怖的事件中。从这以后经历无数困难成功脱出。自从这件事发生后便与他失去联络，谁也不知道他的行踪，听说已经加入反抗组织进行活动。

本作就是继续自那以后的故事。他已经脱去警察服，换上了自己的一套服装，向着病毒的核心逼近!!

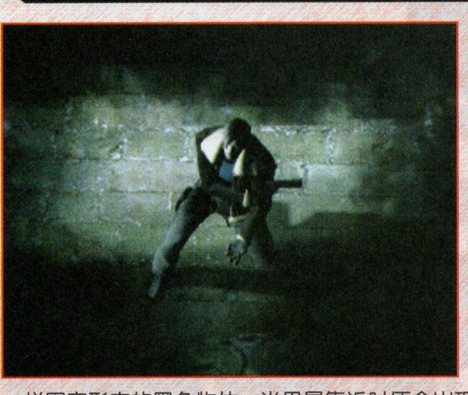
▲正如大家所看到的在[BIO HAZARD 4] 的画面效果极其出色，这完全取决于CAPCOM第四开发部的强大机能和制作组每个人的高超技术，才能将这部游戏的潜能完全发挥出来。正如大家所看到的，在游戏中的每一个场景都与实际场景相差无二，并且天气的变化也十分逼真，相信大家也已经注意到了吧。



现在的游戏都向着高质量画面前进，而这部[BIO HAZARD 4]就已经算是在众游戏里顶尖的作品了，相信所有忠爱[BIO HAZARD] 系列的游戏者们一定不会失望的，让我们静心期待吧!!

众所期待的这部最新作品将要向罪恶之源的核心进发!!

本作游戏将挑战极限状态，在死亡的边缘延续生命!!



在 [BIO HAZARD 4] 中主要突出的主题便是追逐极限状态，尽量延续自己的宝贵生命，克服重重困难向着胜利一步步艰难的前进。

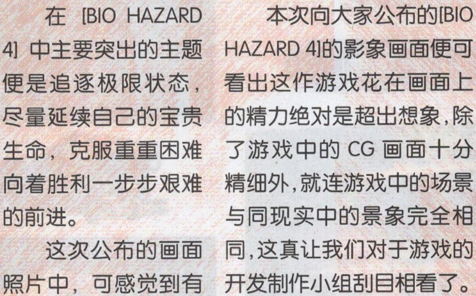
这次公布的画面照片中，可感觉到有暗藏的危机存在，屋中的角落，一团像蛇一样固定形态的黑色物体，当里昂靠近时便会出现痛苦的表情和难受的姿态。这黑色的物体究竟是什么呢？里昂是否被感染了呢？

游戏效果真实再现，剧中景物无比精细!!



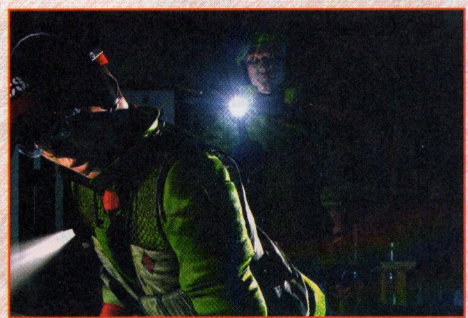
本次向大家公布的[BIO HAZARD 4]的影象画面便可看出这作游戏花在画面上的精力绝对是超出想象，除了游戏中的CG画面十分精细外，就连游戏中的场景与同现实中的景象完全相同，这真让我们对于游戏的开发制作小组刮目相看了。

另外值得一提的是在这次"生化危机"系列的新作中，游戏背景与"代号：Veronica"一样完全都是以3D多边形的表现方式，这样将带给所有玩家更为真实的游戏环境，玩家到时不妨亲自体会吧。此外游戏中同样强调的是以"侵蚀"、"暴走"、"污染"等为重点故事情节，这样才能让玩家所操作的主角尝到犹如真实生死一瞬的全新恐怖感觉。











暴走货车传说

PS2 发售日:2003年1月 厂商:SPIKE 类型:汽车驾驶模拟 媒体:DVD-ROM

由前作的狂潮所点燃的日本高速货车爆走传说已经演变出新生的[货车传说]即将闪亮登场!!



采用新系统,比赛趣味大增!!



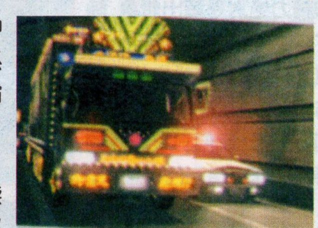
全部车身被漂亮的灯饰包围并且在车厢上绘有不同精美图画的大型货车相信大家应该是不会太陌生的吧。这种在日本全国高速公路中驰骋的名车也已经被游戏厂商所制作模拟出来,制成了著名游戏[货车],在作品推出的当年已经是本类游戏者中的强手作品了。这部作品以他那简洁的操作和驰骋在全日本高速公路上的那种粗旷与豪迈的气势,使这部游戏更添异彩。此外在你行车中能观看到全日本的秀美风景,在这种情况下还有那个"王牌司机"不会爱上它呢。

本次这部作品的后系篇章也将要隆重登台。这部最新作品将继承前部作品的成功之笔,并且还会在其基础上更加出众。本早已在街机中亮相的这部作品现在即将移植上PS2主机,但其画面效果却无丝毫衰减,而且在许多细节上的显示已经重新细化,使整个游戏的视觉效果更加鲜明,所以已经可以称之为强档之作了。并且在移植游戏中,制作小组还将加入许多崭新的要素,使这部游戏再上一个台阶。但其真正的实力究竟会是多强就请各位等待游戏的发售再亲自体会吧。

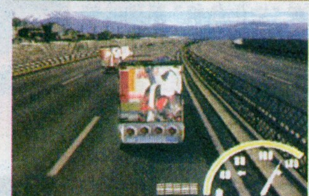


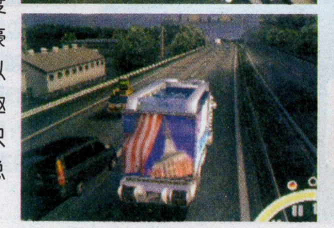
极负男子气概的车辆即将展现于众人面前!!

这次向大家透露的便是这部游戏中最吸引人的几大卖点和一些游戏的新系统。光看这一辆拥有如此气势的全国制霸货车便会对这款游戏产生极大的兴趣了,当然这也是游戏的最大魅力所在。



在这部新游戏中最基本的便是延续前作中的主要操作系统,使一直享受这部游戏前作的人们可以非常容易便操作自如,但同时在细节操作上也添加了许多崭新的系统,使其的魅力更添新彩,而广大玩家也会体验到这种方便操纵的乐趣,同样这种追加的改良使第一次体会的游戏者也不会感到棘手,一样会以极快的速度适应。操控简便,趣味十足,那种奔驰的豪迈与速度感更是小型房车赛所无法比拟的。不过,仁者见仁智者见智,其中的乐趣是不能用简单的几句介绍就能概括的,只有等待所有喜爱这款游戏的玩家自己总结出一个答案了。





北岛三郎所演唱的背景音乐[まつり]使当时日本全国的高速公路上掀起一股疾风怒涛一样的疯狂热潮!!而这种热情已经呈现快速增长的状态。



游戏中的背景音乐是著名演唱家北岛三郎演唱的吻!!

在前部作品[爆走货车传说2]中北岛三郎使用自己流派所演唱的背景音乐就已经受到广大游戏玩家与业内同人的极度好评。由于通过这次成功的演唱使整部游戏增色颇多,所以这次又邀请北岛先生一同协力新游戏的制作。在日本红白歌会合战中历数超重量级演歌歌手的北岛三郎先生自从在前作中演唱[まつり]以后,他那令人沉醉的歌声便占据了整个游戏的买点,所以这次新游戏的开发对于整个游戏的背景音乐只能是非北岛先生莫数了。在这里就收录了游戏中的部分背景音乐名称。



游戏的舞台在全日本,这次实行"全国霸制"!!





所为全国霸制就是将全国划分成七站,每站又会有三个对手在等待你,你要将其一一战胜才能通过,但要想轻易的取胜也不是件易事,你先要购买一辆属于自己的货车,再装上相应的货物并要在规定的时间内及货物运达目的地,并且先到目的地的车辆获得胜利。再根据你所运载的货物得到相应的报酬。你才能购买更为强劲的车辆与装备,在次投入新的挑战中。



随心改装爱车拥有极大美丽!!







在货车上最大的魅力便是购买新的组件进行自由装配!!

当你战胜对手后拿到你的报酬你会干什么呢?当然是来美化和强化你的爱车了。当你亲手组装这些装备时会有无尽的乐趣等待你。这是本部作品中出现的的极大超级买点,比如在心爱的货车上增加不同的组件使你的这辆货车更加威武雄壮,还有在车的货箱上描绘出不同的图案,在这里一切全听你的。另外还会出现许多艰难的课题等待你去征服!!

全部组件数达到400种以上!! 在车中驾驶的真实效果令人惊叹!!
多种艰难的课题等待你的挑战!! 车箱彩绘图案数392枚!!

第2次机器人大战α

PS2 发售日:2003年春 类型:RPG 厂商:BANPRESTO 媒体:DVD-ROM

深受广大游戏玩家喜爱的经典游戏[机器人大战]又将推出一部新的作品[第2次机器人大战α],相信这足以令有些玩家兴奋不已吧。这部作品是[机器人大战α]的续篇,所以才得此名。这次在PS2主机上登场,足以说明其画面的精美程度了。下面就请所有游戏爱好者们细细品尝这道机械大餐吧。



深经百战的[α]将再度出动!!

广受好评的RPG游戏[机器人大战]已经出过许多系列,相信每部都有它的引人之处,而这次主要介绍的便是这个系列的最新作品[第2次机器人大战α],这部作品已经被众多游戏爱好者期望许久了,这次才缓缓揭开那神秘的面纱,虽说已经有点迟但在那些忠爱这系列游戏的人们,再长也会去等的。这次的新作是属于[机器人大战]系列的正统续篇,所以在游戏中你会找到当初几部前作的影子,很让人感动的不是吗。



这篇[第2次机器人大战α]新作中将构筑出新的世界观,像这种战斗的作品很容易便将游戏者带入高潮,在这种激烈的战斗中所有游戏玩家都会非常投入,这其中的乐趣是不能用言语表达出来的,当然没有接触过的同样不会明白在这种表面快乐但在游戏的实际内涵中却充满残酷的真正快乐。

在这次的新作品中还将加入4个新的动画作品,相信这4个作品中的角色会令这部经过激烈进化的世界更加丰富多采。

过去2部作品的回顾!!

[机器人大战α]:这部作品应属于这个系列的第一部。故事讲的是在地球以外的宇宙怪兽和巴鲁马里帝国以及以侵略地球为目的的恐龙帝国和妖魔帝国等多个组织向地球追近,为了拯救我们的家园所有正义的机动战士们做出顽强的抵抗。这部游戏就是描写这常战争的。这个[机器人



大战α]最引人注目的地方便是在游戏中那浴血战斗的场面和在攻击运动时的华丽移动场面,此后就有战斗姿势画面的话题了。另一点引人之处应该算是拥有众多日本当时非常走红的动画明星们的加入了。

[机器人大战α外传]:继承前作的世界观,再度通过改进后所生成出来的便是这部[机器人大战α外传]了。而这次的故事也是与前作有着关联的,在战胜所有入侵者后,地球发生了一起大的



冲击事件,为了守护地球,这些英雄们又将踏上战斗之路。同样这部作品也受到了广大游戏者的好评。所以制作组计划将这部作品继续制作下去。

勇者王再度登场!!





全宇宙的战斗机体的升华其实全部是由31种原形机转变成的。他们的目标便是人类的这个故乡青色星球(地球)!这将是地球上遇到的前所未有的危机,我们急需勇者的出现,不然这个美丽的星球便会永远消失在这片浩瀚的宇宙里!!正在这紧要关头之时,勇者王卡欧咖侬夹率领着一个神秘的勇者组织挺身而出,这些都是陆续诞生的勇者们,他们每个人都等待着出战的消息。决心不让这个美丽的星球落入侵略敌人的魔手,将所有苦难的人民救出苦海。就这样一场关乎人类存亡的战斗开始了,热血勇者的故事就此掀开了第一篇章。



机动战士登场



这架神勇的机动战士便是经典动画[机动战士F91]故事发生10年后的作品。原本是宇宙海盗的它为了援救地球也加入了战斗中,为内心的正义战斗着。



除了以上介绍的机体外还有很多大家熟识的机体在这部作品中出现,操纵这些勇猛的机体,真的是一种快乐无比的事情。让我们再次为保卫这个地球而战斗吧。



登场作品

战国魔神
机动战士Z
机动战士ZZ
机动战士W
机动战士F91
机动战士0083
机动战士高达
无敌铁人
勇者王
真盖塔
超电磁V
超电磁合体
斗将
大空魔龙
钢铁席库



▲爆发全身力量将敌击跨

▲在浩瀚的天空中翱翔



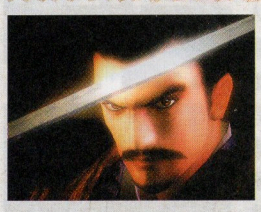
▲发动终极必杀背水一战

信長の野望 蒼天録

PS2	发售日:2003年1月	类型:SLG
	厂商:光荣	媒体:DVD-ROM

电脑版刚发售半年的[信长之野望]的最新作苍天录，这回便要在PS2主机上再次登场。这次将这款游戏提早推出便是要纪念[信长之野望]的第十部作品在PS2上亮相。这部苍天录在整体游戏中有了很大的改革！并且你可以使用信长手下的武将进行游戏，这样可以增加更大的乐趣。

"以下克上"夺得霸权得战国乱世!!



这部[信长之野望]作品是模拟历史的一部超强大RPG游戏。它真实刻画了当时战国时代诸位城主在这种战火分飞群雄逐鹿的时期各自的发展经历，是一部日本战国时期的真实写照。



自从1983年发售第一部以来这部作品便以极大的魅力吸引着我们，由于这款游戏的过人之处使得众多游戏迷们不能只是局限这一部作品中的快乐，都非常期待后续作品的登场，从此光荣公司便全心投入研发这款游戏之中来，立志创作出更为多彩的续作来，就这样光荣公司已经创作出10部不同品味的经典信长野望系列，其每一部都受到众多游戏爱好者的青睐，评价都很不错。而这部最新作品苍天录便给这个乱世的战国时代一个新的定义，"以下克上"成为这个战国时代的代名词。



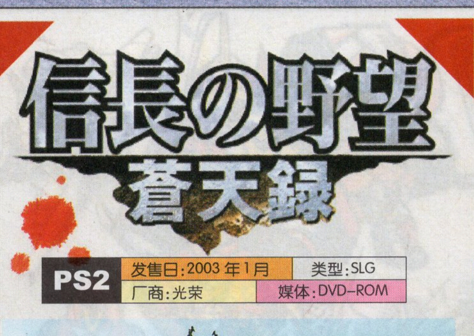
战国乱世配下武将有反叛的可能!!



在游戏的初期你是大名手下的得力武将，其实力也是非常了得，不论是战略战术还是其他能力都应算上乘，再通过你不短的努力向周遍发展，当你的级别达到一定水平后便可推翻你的上级自立一派，最终你的势力将成为全国的霸主。

与其他诸国势力结盟主要重外交!!



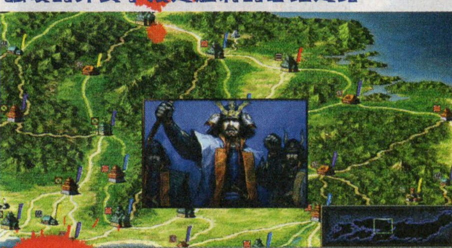


良好的战术可以令你势如破竹



强硬的外交手段是胜利的必经之路





有序战略部署可以使你有计划性的进军



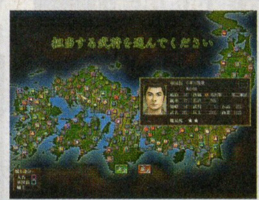
在这部游戏中最为注重外交关系，如果你的外交处理的较差，便会出现多国与你敌对，这样时局便会对你不利。所以你要将你的外交方面做的更为出色才行。但在游戏的初期你是他人的手下，应该利用他的外交联系自己的势力，以便在你自己认为时机到时便可立刻独立。当你自行独立以后便可根据自己的喜好自行发展了。



实行远大的战略是制敌之道!!



游戏中当你要出阵杀敌前一定做一番敌军的部署及武将势力等的打探，而一经了解你敌人的全部情报，便要做整体的全局部署了，你可以与你的同盟国取得联系，要求他们与你一同进军，围攻敌军。



当一切准备就绪的时候便可以向目标前进了。这样由你主攻敌人正面，而同盟国在侧面协助，这样的合战一定会令敌军防不胜防的，必定会胜利还营。当然在战场上还应配合相应的战术，才能用小代价换取大胜利。

战术是取得胜利的关键!!



当进入战场画面时，所有的场面便由3D效果展现了。不管是两军的旷野战还是面对城墙的攻防战，都应拥有极好的战术来支持，不然杂乱的战场会引起更多的死伤。在两军交战的战场上看似是混乱的拼杀场面，但实质是由各武将明暗有序的操纵着自己的队伍，向敌人发动进攻。所以在战场与敌交锋之时，一定要适当的运用不同的战术，以达到最好的效果。在游戏中各武将便会有不同的战术选项，各位一定要选择最佳的进行战斗。

受全世界游戏玩家喜爱的动作类游戏《鬼泣》已经是令广大游戏者们体验到一种前所未有的舒畅感觉，就在这款游戏的光芒还未退去的时候，它的后续之作又将隆重登场，并且在这部游戏中又将新添加一位女性主人公，这使得游戏的内容更加丰富多采，同时新加入的战斗系统将更为吸引大家的目光。以下就是游戏中部分新系统及画面的介绍，请慢慢欣赏。

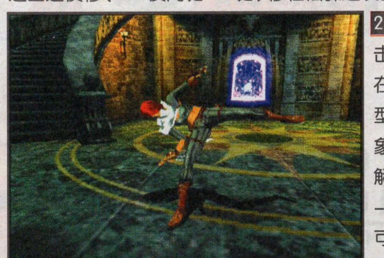
凌驾于前作之上的这篇续作[2]的期待值非常高!!



宏大的游戏从这里开始，前作的壮观现在看来也只是铺垫!!在前作中游戏的场面就可称得上壮观宏大了，但相信这部续作一定会令所有喜爱这款游戏的玩家惊叹不已。在这部续作中将多种追加，如攻击和移动方式的追加，魔人变化时的改良，还有更为多的场所要素的追加，都能使所有游戏玩家体会到极其爽快的感觉。对于这款《鬼泣》系列的核心魅力便是它那永远在战斗的场面，相信这部游戏的续作一定会让所有这款游戏的迷恋者感到满足。

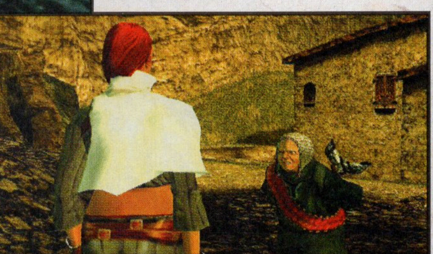
基础攻击篇：战斗时的基本技能与常识!

1.回避横移：当你向怪物发动进攻时，受到攻击的怪物通常会快速的反击，你便可以通过回避横移（R1+横向键+X键）移轻松躲过攻击，这样既能快速转守为攻。



2.攻击后的跳跃：当使用普通武器时，攻击后便可以立即横移等技巧躲过反击，在做攻击。但是当你使用威力强大的重型武器时，每发射一次会出现停顿的现象并且连射性能低，所以经常受到攻击。解决的方法是在战斗中采取攻击－跳跃－再攻击的战略即可缩短连射的时间也可减少体力消耗。

3.发动D.T模式：当你在游戏中魔人槽积攒满时，便可以发动D.T模式。在这里当你遇到强敌时发动D.T模式是非常有用的，它不仅可以提升你的攻击力，还可以自动恢复你的体力，这样凭借你熟练的技巧便可以轻松通过。



这次又将回归游戏的原点，前作中的魅力将再次验证!!



PS2	发售日:2003年1月	类型:ACT
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD-ROM

鬼泣 2

新登场人物马德艾：旦丁的父亲拥有传说剑士之美名。与之学习过的他现在从外表看虽然是一名老者的摸样，但他在战斗中积累了许多经验，相信是一名非常出色的战士，在这里的所有角色都应尊敬他。她是露西亚的母亲，根据她的体形和武术的功法，教她适合的武器，并保护着它成长到现在。



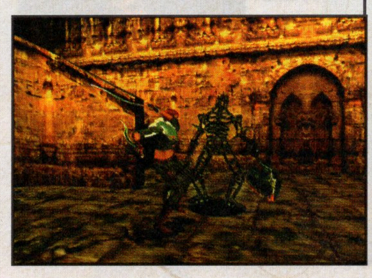
新登场人物阿里武斯：国际企业乌罗泊络斯社团的经营最高责任者。本人是一名拥有极大欲望的家伙，并且自私自利极度冷酷，喜爱魔术，也是很难对付的角色。

灵石将是你重要的“伙伴”!!

在这款游戏中一项不可缺少的物品便是这些灵石。在前作中主角使用灵石后会出现不可思议的效果，这无疑是游戏的一大买点了。本次在这部续作中也将延续并且还会有新的种类追加。

博依德魔石：在前作中已经登场的一种灵石，是魔族眼泪的集合的结晶。中间描绘着一只眼睛。

克鲁多魔石：利用不死密术制作的结晶。本次新登场，但用途不明确。





朴卢魔石：可将主角的体力升到最大值。可在体力低下时使用，并且会出现其他效果。

帕泊魔石：由魔族的魔力生成的结晶。使用会使主角魔力上限增加。

雷嘶特魔石：由魔族血液凝结成的结晶。在前作中将敌击倒会得到。

谐露欧朴魔石：由魔族的生命力集成的结晶。单独使用没有效力，需要积攒4枚同时使用。

达琳魔石：在前作中拥有体力恢复的功能。由魔族体液凝结的结晶。

帕依达鲁灵石：可以封住生命力的灵石。前作中有回复体力作用。

德毕卢灵石：拥有最强魔力的灵石。重要关头可补充魔力使用。

珀利灵石：这次新登场的灵石。但拥有何种强力用途依然不详。

珀利圣水：拥有退魔力量的圣水。对死亡系的敌人应该算是客星。

主人公介绍

根据新公布的资料，在游戏中陪伴着男主角但丁（Dante）的女主角叫Lucia，她是“守护一族”的后裔，使用的武器为双剑。这似乎和日本传统的忍者一样，Dante和Lucia都能在墙壁上犹如平地一般自由地走动，而且他们还能互相合作，作出一些配合性很强的技巧动作。这就使整个游戏的可玩性有所提高，再加上相比1中更为出色的画面效果及新添加入的N多技巧与新系统，都使这部新作的人气指数与日俱增，相信等





到发售的那一天会掀起另一股鬼泣风暴。通过这些的介绍不一定会令朋友们满意，如果能将这款精美的游戏在大家面前展现的淋漓尽致，也非易事，面对如此经典的作品，哪个人会只看介绍，而不亲身去体验一次呢?

PS2	发售日：2003 年 3 月	类型：RPG
	厂商：SQUARE	媒体：DVD-ROM

FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジーX-2

琉克的登场！同飞空艇的大公开！！



这部游戏主要描绘的是 3 位女性主人公在异世界中活跃的作品。在上期的游戏介绍中已经将第一位女性主人公尤娜向大家作了详细的介绍，而这次将要向大家展现的便是游戏中的第二位女性主人公，正如你所见的这位美丽的小姐便是曾在前部作品中登场的少女琉克，她将与另外两名主人公一同展开一部新的冒险篇章。与尤娜同样都将前作中的服装替换成更为前卫更为大胆的轻便装，虽然在前部作品中她已经被称为追赶时尚的女孩，但在这部作品中仍然是将身上仅有的几件减到最少，我想应该是希望她突出自己优美的曲线吧。在这次的人物设定上不光将服装进行了大胆设计，就连她的发式也是经过作者精心设计的，可以说更为突出这个角色的活泼个性，相信所有的游戏爱好者们也会有同样的感觉。



相信这次的冒险这位活泼的少女一定会已更为出色的演出回报广大的游戏玩家，相信她不会令所有喜爱她的朋友失望。让我们为她精彩的表现加油吧。



同时这次还将向广大玩家公布的就是在游戏中一个非常重要的飞行用具“飞空艇”的详细情报。相信一定不会令所有游戏者们失望的。



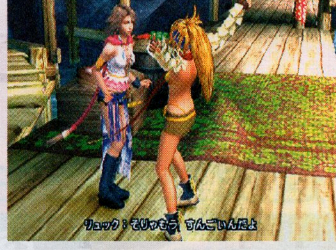




精彩的冒险使游戏更添姿彩！！

这次的冒险发生在前部作品的 2 年后。在上次大战之日后，尤娜将西恩击败，才知道她们被寺院所欺蒙。经过漫长的准备，而再次踏上新旅途。几位主人公都以极大的热情向着未知的领域进发。看来这几位漂亮的小姐又将掀起另一次“幻想运动”了。

对于寺院中的隐秘和历史遗迹都在等着她们去开启。在这个世界中，各地都拥有的古代遗迹，并且在这些古代遗迹中都蕴藏着许多未解之迷，只有等待着你去探索，才能将各地埋藏的古代遗迹中谜题解开。



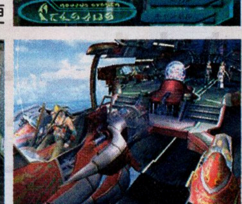
在这次的冒险中依然会遇到众多的困难，但是你并不孤单，你会有朋友的陪伴和好心人的帮忙，使你在整个故事中都充满动力，当你凭借这些将所有问题都解决，便可以得到一个真实的说明，到那时一切谜题都将解开在你面前。

在游戏中的冒险可以使你体会到无比的快乐，如果不相信，就来试试看吧。

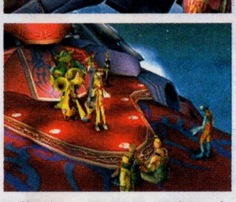
这就是本作中的超级飞行器“飞空艇”！！



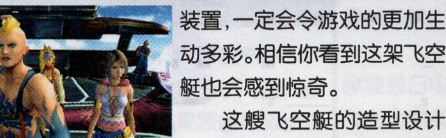
在以往的[最终幻想]系列中都是要等到游戏的故事发展到中间才能登场的大型飞行装置”飞空艇“，而在本作中，竟是在游戏故事的开始便会登场了！！但相信所有玩家都会在暗地里偷着乐，因为拥有了这件能穿梭所有地点的方便工具，就能节省许多消耗在道路上的时间。这种能行走在整个世界中的飞行装置，一定会令游戏的更加生动多彩。相信你看到这架飞空艇也会感到惊奇。











这艘飞空艇的造型设计别出心裁，极付动感，相信设计者也是费劲心思才能设计出这种新颖外观。这艘飞空艇与前作中的相比会给人另一种不同的享受吧。





尤娜她们在新的旅行中将遇到很多新鲜角色!!

在前作[FF-X]中的众多人物在这次也将会登场，并且会出现更多的新人物，经过2年的时间相信他们也会出现变化吧。在尤娜等人的新旅行中遇到许多形形色色的人物，其中有朋友也有敌人，可以说是一次非常有意思的旅行。在这里我们就将简单介绍几位在游戏中出现的人物。

露布淋 斯诺 悟诺

博识老人

我想玩过前作的大家应该不会忘记那位博识老人吧，在前作中他为众人提供了许多非常重要的情报，大家才能更为顺利的继续故事的发展。而在本作中依然会看到他那苍老的身姿，当尤娜闯荡在世界各地之时，他依然会向主角们提供重要的情报，但是他的话也像前作一样十分罗嗦。

辛拉

这位叫辛拉的人看起来非常古怪，但他其实是阿鲁拜特族的天才少年。对于很多事都非常精通，在船上是一名得力的帮手，他用阿鲁拜特族特有的服装将自己全身包裹的非常严密，这究竟有何原因呢?

露布淋一族

尤娜众人新结识的奇怪小团体!! 尤娜和他的朋友们在这次冒险中遇到的第一个团体便是这个露布淋一族的3个人。他们分别是拥有迷人身段但看起来十分自大的露布淋大姐，还有拥有细高体型手握两把拳枪的斯诺，最后便是好象连动都非常困难的肥胖体型的悟诺。由于他们的登场使这篇游戏更加有趣，但在本次故事中这些人的登场到底会有什么原因呢，也只有当自己亲身去找到这个答案了。

怪兽

阿鲁拜特族的一种怪兽，在水边生活的玛斯塔性格温顺。在本作中搭乘飞空艇，并在舰内作一些力所能及的事情。



◀性感迷人的主人公，将带我们进入崭新地幻想游戏世界中!!

NewSystemMissionSerect



在[X-2]中会添加许多新的道具，这样会使游戏更为有趣。而前面已经向大家介绍的"飞空艇"便是其中一个，在这个世界中有很多古代人留下来的遗迹，每个遗迹中都蕴藏着许多神秘的事物，等待着有名士能将他挖掘出来，而你便是担当这项任务的最佳人选，只有你才能出色的完成这艰巨的工作。在本作游戏故事的开始你便会看到飞空艇的登场(我想这也是在上部中有出色表现的一种奖励吧)，并且飞空艇的持有者便是尤娜等人的少女团。驾驶着这艘飞空艇在世界各地自由飞行是件令人兴奋的事吧。

而且在前作中出现过的各地，也将可以到达，比如说比撒依拖岛和米莱街道或者是 玛卡拉雅森林等，只要是你想到的地方都可以很方便的到达。相信游戏制作者的用意是希望我们更为节省不必要的时间浪费，能有充分的精力来感受这部游戏的动人之处。

在游戏中也同样是费尽心思，当游戏玩家在故事中选择不同的路线进行游戏，那便会出现不同的情节，这也算是一种适应众多游戏爱好者措施了，这部游戏为大家准备了许多分支情节，可任由每人的喜好选择，并且会出现多种结局，所以这是一部自由度非常高作品。相信玩过这部游戏以后一定会称赞它的。

达奇



达奇现在与大哥登上这艘飞空艇，并且对于这艘船非常感兴趣，经常自己在探索整个船体。同时也作情报分析工作，是一个表面可怕但内心火热的一个人。



大哥

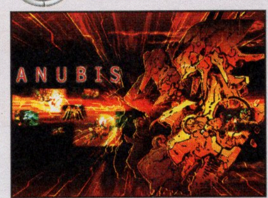
阿鲁拜特族族长的儿子，是达奇的哥哥。自己在上半身纹上了奇怪的图案，这是他的标志。在这里拥有非常开朗兴奋的性格。在本作中活跃登场，登上飞空艇便已经非常满足了。



琉克

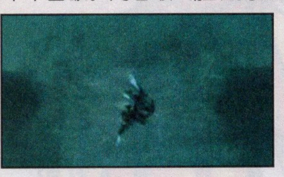
这部由小岛秀夫担任监督制作出来的游戏，从画面效果便能看出是一部非常有力的作品，至于故事剧情也是相当吸引人的。本次就将这部游戏的最新情报介绍给大家。



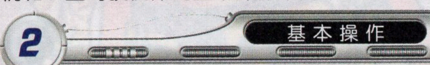


相信对于这款名叫 [ZONE OF THE ENDERS]的游戏不太陌生吧，这就是在2001年3月发表的重量级游戏[Z.O.E]的全称。这款游戏在当时那个主机机能上真是引起不小的震撼，在游戏世界中各位游戏玩家操纵着自己的巨大型兵器在壮大的3D舞台上尽情的战斗，其中的感觉那只有享受过这款游戏的人才能体会。而本次将要介绍的这款[ANUBIS]便是那部游戏的后续作品，虽然在这次的游戏中更换了许多东西还包括主人公，但是在游戏的操纵感上依然是我们熟悉的那部作品，当所有喜爱这部游戏的玩家再次踏上这架勇猛的巨大型兵器时会非常快的将所有操纵技术彻底掌握，而那些未曾玩过前一部作品的玩家也不用着急，只要通过小小的努力，你也会像皇牌机师们一样将巨大型兵器操作自如。当所有玩家都准备好上阵杀敌的时候，我们便可以发动引擎，驶入属于我们自己的战场，将众多的敌人个个击破。向着最终胜利勇往直前。



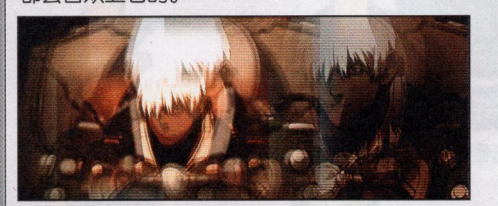


在新游戏中也加入了多种新系统和新内容，这使游戏的剧情比上作更加紧张有趣，而在游戏的画面上同样也有大幅进化，会令所有游戏者体验到崭新的领域。这次就游戏中的剧情和一些驾驶机体的基本操作来简单介绍一下。



在这里将告诉你VR机体基本操作方法!!

要想彻底将这架VR机体操纵自如，便要下一点小努力了。再游戏的选择模式中，有一个训练模式，在这里你将熟息机体的基本移动方法和攻击方式的切换，游戏的攻击模式拥有斩、击和防御三种，当敌人靠近时便可使用右手的剑攻击，而对付较远的敌人时可用导弹和炮火同时进行，但当敌人向你发动进攻时你便需要躲闪和防御来保护你了。当你已经熟练操纵这些时便可在"实战"中得心应手了。相信每个游戏者在接触过这款游戏后都会喜欢上它的。



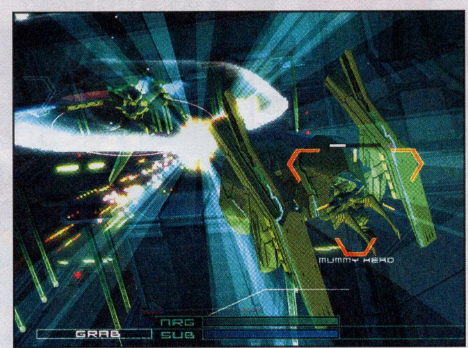


PS2 发售日:2002年12月 类型:ATC 厂商:KONIMA 媒体:DVD-ROM

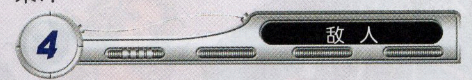
阿努比斯

冲击一从战友的身体旁站起来!!

由于强敌的追赶，被迫登上巴布拉幕军的军用战舰，在这艘巨大的船舱中主角所看到的搭乘者都是在这场战争中死去的战友。而在最后所看到的竟是一名少女从这些死去的战士中爬了起来!?



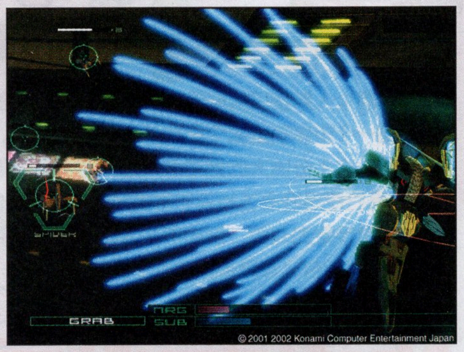


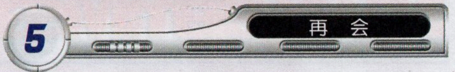


觉醒一突如其来的敌人，主角是阻击对象!!

当拉克见到吉朴德时便快速的登上驾驶室，开始熟练的操作，并被这架机体的机动性能惊呆了。这架战斗型机器人现在还是个谜。但正当此时，有多架敌机向这里发动进攻，敌人攻击的目的是否就是这架机体呢!?

这一切都还是个谜。倒是唯一能肯定的就是这些敌人决不会是来邀请拉克见回去吃大餐的。从他们那凶猛的攻击上来看，这架刚被发现的巨大型兵器机器人VR机体"吉朴德"会对他们形成非常巨大的威胁，这是他们不能忍受的。而对于我方这架巨大型兵器机器人就是我们看到胜利的唯一机会，所以只能靠它了。

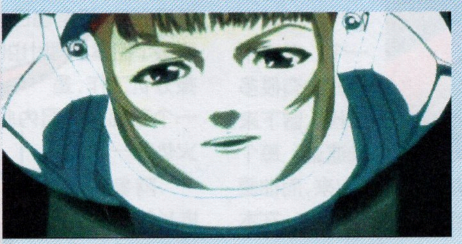




宿命一宿敌终将会再见面的，随后……

当与巴布拉幕军的指挥官诺曼再次见面后，经过一番争论后诺曼举枪将拉克射倒。这究竟是为什么呢?他们的过去到底出现过什么事情呢?这一切都将是个谜，等待你去把他亲自揭开。

人类是继续生存还是灭亡，掌握这个命运的男人究竟是谁!?



故事发生在西历2174年。当时的科技已经能制造出具有相当威力的战争武器了，当时由于这种庞大的机器需要更为巨大的能量才能驱动，所以无法形成批量生产。但是当一种万能矿石的被发现立刻解决了这个问题，所有军队都投入新型战斗机体的研制开发中，谁都想将战争力量控制在自己手中，军备竞赛在越演越烈，随时都有发动战争的可能。

最为迅速的火星生物巴布拉幕军向着地球快速进军，想利用武力压制，以得到霸权，战争宣告开始。

巴布拉幕军的指挥官诺曼驾驶着最强的战斗机体"阿努比斯"向着联合宇宙军发动猛烈的攻击，现在的联合宇宙军已经陷入即将被毁灭的状态下，事态非常紧急。

在遥远木星的卫星上正处于采冰作业时发现有强烈的能量反应，众人立即展开挖掘活动，最后展现在众人眼前的竟是一架巨大型兵器机器人，这部名叫"吉朴德"的机体的觉醒令众人非常惊讶，随后被唤醒的机体向过去发出呼唤，随后一名男子被火焰覆盖着降落在这个卫星上，这就是本作中的男主角拉克。

决战的时刻到了，与火星人战斗将赌上人类存亡，这个壮绝的战争拉开了序幕……

最强的剑士即将加入战斗!!

本部作品将继续上一作的情节，应该说是上一部作品的延续。全部由4个作品所组成，刚发售不久的第2作令许多喜爱这类游戏的玩家体验到一种畅快的感觉，通过前作而诞生出来的这篇游戏的第3弹，相信会比前两部作品有更加完美的进化，其魅力已经向我们慢慢逼近了。在这部游戏中担任角色设定的便是在动漫界极附圣明的贞本义行先生，而这部游戏的故事情节能如此出色就是才华横溢的伊藤和典先生主当剧本工作，最后便要讲到整部游戏中的动画监制真下耕一先生了，由他监制的游戏过场动画使整个游戏的剧情通过这短短动画便被描绘的生动可爱。



由这三位著名的人物所组成的超级阵容，相信所制作出来的游戏必定是一部超级豪华大作。



PS2	发售日:2002年12月	类型:RPG
	厂商:BANDAI	媒体:DVD-ROM

在这次游戏中主角和他的伙伴们又将会遇到什么困难呢?他们又将怎样克服呢?他们最终是否能将一切恢复正常，只有请各位自己去游戏中寻找答案了。

苍天的巴利穆库加入!!

新加入的这名战士被誉为在游戏中是最强战士，在前作中也曾出现过，相信如果与他做战友一定会所向无敌的，已他那压倒性的攻击力做后盾诸位玩家还怕什么呢，向着最终的目标前进吧。





新增加的系统与道具令游戏出众!!

在这最新游戏中将出现更多的进化，包括大家熟系的数据导出系统，在这次的系统中被称为2188导出系统，只听名字一定不会了解其真正的含义，那就听我慢慢的讲解吧。在游戏中你只要使用这种导出的次数超出160次便会得到一种新的技能，所以你只要多用导出便可以将你自己的技能数量增加一倍，这将是一件多好的事情啊。先不要太高兴，因为这种导出所消耗的MP值是普通的三倍，同样被病毒侵蚀率也是平常的三倍，但它也有好的一面，可以加大稀有物品的入手率，所以还是值得的。



游戏中可使用最强攻击的召唤魔法!!





在最新游戏中你将可使用最强属性的召唤魔法，这些召唤魔法总共有六种，可以召唤出六种不同属性的精灵，拥有相当强大无比的攻击魔法，有的攻击魔法甚至可以拥有击穿异次元空间的破坏力。在前作中出现的将敌人一击毙倒的场面也会出现。

本次暂先简单介绍其中的三种召唤魔法。

地系的召唤精灵：当得到地属性的召唤魔法后，使用咒文专用武器[地之杖]便可使用强力的地系魔法。在战斗时使用地系精灵可唤出巨大的岩石，向敌人全体进行攻击。

水系的召唤精灵：同样得到水系的魔法及专用武器。召唤出来可对敌人进行水系攻击，对于火属性的敌人可发挥到最大效果。

火系的召唤精灵：火系的召唤魔法有2种。一经唤出便可使用强大火属性的魔法攻击，属于攻击力最强的一种魔法，但消耗SP比较多。同样对于水属性的敌人可发挥到最强。



機動新撰組 萌えよ剣

PS2	发售日:2002年12月	类型:RPG
	厂商:BANDAI	媒体:DVD-ROM

由广井王子所率领的RED公司与著名漫画家高桥留美子老师，相互协力制作的经典RPG游戏[机动新撰组—萌芽之剑]即将与游戏爱好者见面。本次将这部作品的最新情报向大家透露一点。

这是一款有恋爱模拟成份的角色扮演游戏，最大的卖点是高桥留美子将担任该游戏的人物设定工作，我们又会看到人设极佳的一款游戏了。

这款游戏的故事舞台是在日本的明治时代，[机动新撰组]中的3位小姐们便是为守护这座京都而奋力作战的。这也是本部RPG游戏所传达给我们的最终目的。在这座古老的京都城中，所有治安都隶属新撰组管辖，并且会征收一定的治安费用。在新作游戏中的主人公弓月新太郎将与3位战士一起守护这座古老的城市。

新撰组在游戏中遇到的新人物公开!

在本作游戏中除了主人公身边的3位美少女外，还会出现许多有魅力的女孩，她们的登场无疑会令这款游戏更加深受广大青少年玩家的喜爱。当然这些美丽的少女也不是光出来供大家欣赏的，她们每人都有不同的职业，在游戏中可以在各方面帮助主人公，使剧情顺利发展，都是非常重要的角色呢。

与怪异事物的战斗令你体验彻底的新鲜!!

这部游戏的战斗设置是采取一种崭新的模式。在游戏中主人公将选择同行的战士，在夜晚的京都会出现怪异的事物，主人公的任务便是与之战斗。在战斗模式中是有时间限制的，在规定的时间内尽量将更多的怪物击倒，这样政府将会根据你所击倒的敌人来付相应的报酬，但

在新时代中守护京城治安的3位小姐已经出现!!



如果怪物逃跑后将街道破坏了，那你就要作出相应的补偿，这点大家应当多注意才行。

弓月新太郎：接受腾海舟的委托，刚加入新撰组的17岁少年。在组里还属于见习成员，但已经跟随3名美战士一同战斗了。

机动新撰组：由腾海舟亲自成立的一个由各级长官精英组成的守护京都府的组织，它隶属京都府警察局。在这个组织中拥有当时较为先进的设备，能探测怪物的行踪，以便出动新撰组与怪物进行战斗，当完成任务后便会有丰厚的报酬，这样便能研制和购买更为先进的设备了。在这个组里最为活跃的便是幕末时候名声大震的新撰组战士的女儿。

超华丽，特殊攻击画面进一步公开！





这是发动特殊攻击的精彩画面。

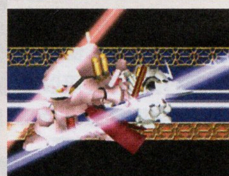

友情反击



防御破坏



协力攻击



樱大战热血如潮

PS2 发售日:2003年2月 类型:AVG 厂商:SEGA 媒体:DVD-ROM

第一次公开！PS2版帝国剧场的内部设置！！



对于樱大战而言，其中心的故事多半是发生在帝国华击团的总部大帝国剧院中。大帝国剧院位于帝都的银座区中，而6名华击团成员也以剧团演员的身份在剧场内活动，所以这是游戏中非常重要的场所。这次将这座帝国剧场的内部完全用3D效果再现，会有与旧作中的效果完全不同的感觉。

在战斗中也能增进感情！！



游戏中的另一个主要人物便是原海军军官大神一郎，由于帝国华击团的降魔迎击部队都是由少女组成所以面对敌人战争取胜率低，特此将一名男子调入。但要取得完全的胜利，还需要花组其他人的帮助，在前作中都是在帝国剧院中增进信赖度，而在这部作品中大神与女孩们可以在对敌战斗中通过亲密接触使攻击力和跳跃力上升，并且信赖度增加也可影象而人之间的恋爱发展。这真是一项很好的革新。

游戏将延续LIPS系统使用！



在这部游戏中最重要的一项操作系统便应算是用语言选择来提升女孩对你的信赖度，简称"LIPS"系统。在游戏中当花组成员向你提出问题时，便会出现相应的选项，通过选择来使其的信赖度改变。在新作中也会将这项继承，并作出更新。

保护心爱的姑娘！



在游戏的战斗中，与你信赖度高的的女孩，在大神的选项中便会出现一种特殊技能。当这个队员发动攻击的瞬间大神的机体便会守护这名队员，同时队员的信赖度也会增加，这真是体贴呀。游戏的攻击画面可称精美之极，在这部游戏中，改变最大的便要说游戏的画面了，在上次的简要介绍中已经将游戏中的部分画面展现给大家了，所有玩家应该对这款游戏有了一个大致的印象，但对于游戏中战斗画面就不甚清楚了，所以在这里先大致介绍一下，可以让广大玩家在未玩到这部游戏前提前先体会游戏制作者们对于广大游戏爱好者的关心之情吧。



PS2 发售日:2003年1月30日 类型:S·RPG 厂商:NIPPONICHI 媒体:DVD-ROM

发售日已经决定在1月30日，这部［魔界战记］是一部期待值非常高的本格S.RPG游戏。这次将对这款游戏的人物与内容做更为详细的介绍，请耐心观看。

勇士们的最终目的将是向着更强迈进。在这部作品中，拥有等级的划分，当满足一定的条件后便会晋升，随着你的晋升你会出现相应的改变，除了攻击力和防御力等的增强，还会增加特殊的能力，相信这就是你所希望得到的可以将敌人轻松铲除的能力吧。

空前绝后的魔界战争将要在这个冬天开幕！

壹 深奥的战略也可以变的很有趣！！



本作的故事讲的是魔王的儿子拉巴鲁想将整个魔界聚为己有是个阴险的家伙，并要靠自己之手将这项目标完成。在游戏中将会有多种职业的人员供你选择，是个为了最终目标而战的S.RPG游戏。在游戏中最大的魅力便是采取高战略性的战斗，并且还可以多种职业登场这样操纵不同个性的人物进行战斗也是非常充实和快乐的。在游戏中比较令人注目的就是对于人物的选择，以下大致介绍其内容。

叁 2种男性职业的介绍！

男性战士：使用强力的一击战胜敌人的战士：使用剑攻击的一种职业。这种轻装上阵的士兵注重的是瞬间的移动速度，并且拥有将自己的肌肉瞬间硬化的能力。



男性僧侣：使用禁断恢复魔法的平和主义者：这种职业的能力便是在同伴后方使用最擅长的回复性魔法支援。他们自感有罪，所以对于自己进行惩罚，使用法衣将自己锁住，以净心灵。

贰 4种女性职业的介绍！

女性战士：充满神秘能力的女战士：女性使用剑的战士。其自身的能力与男性战士基本相同，但在力量素质上比较弱，而速度上则更加迅速。这种职业是从幼年起便被师傅选中开始修炼的，并且是一名师傅带一名徒弟进行修行生活。所以除剑技外还会传授其他的技能。



女性僧侣：拥有优美心灵的女性职业者：拥有非凡魔力的女性僧侣。与男性僧侣使用的魔法不同，更为正统，所有女性僧侣都是进入专门的魔法学校进行学习，这所创立数千年的魔法学校曾经培育过很多出名的僧侣。所以其实力都比较强。



弓箭手：将远距离敌人一箭击毙的拔射名人：使用远距离弓箭最为得心应手的职业。居住在冰的山村内，继承家族出身者居多，这里的人都对风向有特殊知觉感，能正确的判断风向再射箭，几乎是百发百中。在这里还采取百年来的自然淘汰法。

魔法剑士：本身是剑士但可操纵魔法的异能者。从恶魔那里学习回来的一种职业。从恶魔那里学习到宽厚的信义和重视忠诚的性格。向自己的剑发誓要履行自己应进的使命。自己喜欢研究宇宙心理的探求。

大正妖怪异闻录

PS2 发售日:2003年2月 类型:S·RPG 厂商:GUSTCO 媒体:DVD-ROM

沸腾话题中的S.RPG游戏大正妖怪异闻录,本次将再有崭新的情报向大家展示。

人与百鬼的战斗终于要开始了!!



大正时代期间由于环境的造就,形成了独特的世界观,要想深层的了解便要看本作游戏中的详细讲解了。

在游戏中将出现5位个性不同但向着同一目标进发的主人公。这对于一款S.RPG游戏来说应该说是非常壮大的主人公阵容了,我想这也是其具有魅力的一点吧。

取得[天降勾玉]和达成[血的契约者]的人们!!



5位主人公的最终目的都是得到所有的[天降勾玉],为了这个目的所有主人公们都签署了[血的契约者],这样才能拥有[百鬼夜行之战]的参战权,阻止百鬼夜行。但这也是非常危险的事情,一定要多加注意才是。

拥有强大且神秘力量的[天降勾玉]



勾玉全部有37种,每当得到一种便会拥有一种强大的力量。当所有勾玉全部到手时再拥有[血的契约者]之名,便可以进行百鬼夜行之战了,当然胜利是必须的。当你的力量还未积蓄到一定水平的时候,参战的结果一定是死。

所以你要在所有能磨练自己的场所进行修炼,增强本人的实力,这样你才能在面对百鬼之时镇定自若。

主人公介绍



鸭居:经营书店的青年。双亲和恩师被拥有天降勾玉的男子杀害了,为报仇而签定了血之盟约。



真奈井:京都皇宫中的一名巫女。生性稳静,为了寻找自己的记忆而需要勾玉的力量。



铃音:信州猫一族的首领,年龄65岁。由于异常发生,使她有不安的感觉,而需要勾玉的力量。



橘:人类的父亲和犬神的母亲所生男孩。由于母亲病重,听说勾玉有治愈此病的能力,便决定参战。



狗津叶:被遗弃在山里但被镰鼬一族抚养大。对于自己的能力报有信心,决定挑战[百鬼夜行之战]。

王国之心加强版

PS2 发售日:2002年12月 类型:RPG 厂商:SQUARESOFT 媒体:DVD-ROM

这部加强版将凌驾于刚推出不久的王国之心之上,究竟会将一部作品提升到何种地步呢只有亲自体会才能知晓。

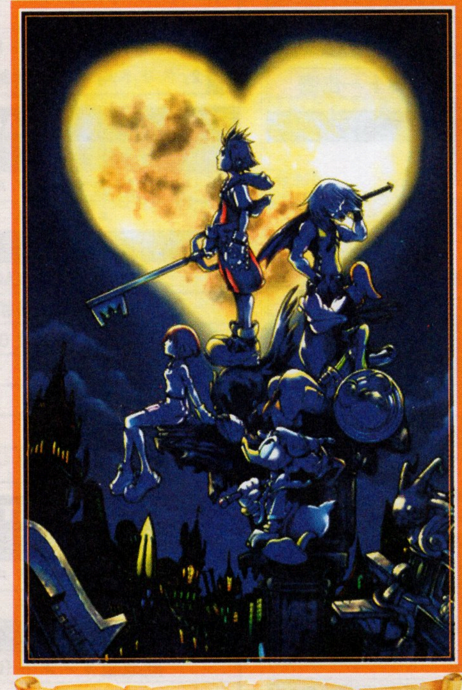
亚毕鲁斯和库拉伍德的经典对决将再现!!!

在今年春天史科威尔与迪斯尼合力开发的经典RPG游戏"王国之心"刚发售,它的加强版便注定随时准备掀开它那神秘的面纱。在这部加强版中会出现前部未曾登场的新角色,同样也会出现未曾出现的新敌人。比如像亚毕鲁斯和库拉伍德的经典决斗在这里又一次重燃战火,另外游戏中一位身穿黑衣已帽遮面的神秘男子的登场都令游戏添色不少。而在游戏设定和操作上同样也有了不同于前作的追加。

[FINAL MIX]在这里是崭新的!!



在这部王国之心加强版可进行英日语的切换。其实本打算只在北美单方面发售,但考虑到这里人数与发行量,所以将这款美版游戏改变发售层面,向更广的地域发售,现在判断是比较明智的。在这部游戏中追加许多新的东西,物语开始的视点便以插入新的情节,而在游戏整体的难易度中也做出相应改动,选择3种不同的难度来进行游戏,但不知是否会令游戏整体难度下降。



新敌人登场!

除了谜之男子的登场,游戏中还会出现新的敌人,当然不会让你轻易便击倒了,所以要多加小心才是。

新人物登场!?

在加强版中当游戏所有的物语结束,并在斗技大会获得优胜便可通过101只斑点狗帮忙找到下面这位身穿长袍的神秘男人。但这位神秘的人究竟是谁他到底会是朋友还是敌人现在还不能透漏。难道他就是引导你打开真实之门通往异世界的关键吗?



新的判定和崭新的要素追加大公布!!

在游戏中的难易度可随心调节,总共分为3个级别,其游戏剧情不会改变,只是在出现敌人的数量和能力上有所区别。对于初玩这款游戏的玩家,从简单去入手练习比较明智,而对于熟练的高手则要挑战较难得情节,这样才能更加深刻体会这款游戏带给我们的刺激与乐趣。

新敌人的登场同样会出现新技能的追加。这次新登场的敌人在人物造型上更加别出心裁,使游戏的效果更加有趣。而在与敌人战斗时主人公会出现新技能的追加,在攻击系和辅助系中添加入多彩的效果,使游戏的战斗攻击技场面更加华丽。本次新作中另一项追加的便是对于过去时光的回想。在游戏中主人公会时常想起与伙伴度过的快乐日子,这使游戏的剧情更加生动感人。



SD高达G世纪NEO

完全流程攻略

PS2 | 发售日:2002年11月28日 | 类型:SLG | 厂商:BANDAI | 媒体:DVD-ROM

- STAGE01“捌きの铁槌”
- STAGE02“ポイント カサレリア”
- STAGE03“ガンダム强夺”
- STAGE04“终わりなき追击”
- 在STAGE04中将ガトー击倒 → STAGE05A“震える山” → STAGE06A“シーマ·フリート” → STAGE07A“ソロモンの噩梦”
- 在STAGE04中没有将ガトー击倒 → STAGE05B“ジブラルタルの攻防” → STAGE06B“宇宙舰队战” → STAGE07B“战略卫生を叩け”
- STAGE08“30バンチの危机”
- STAGE09“大气圈突入”
- 在STAGE01中6回合内敌全灭 → STAGE10A“ホンコン·シティ”
- 在STAGE01中6回合内未敌全灭 → STAGE10B“ジャブローの风”
- STAGE10(A、B)结束以后
- 选择コルシカ基地 → STAGE11A“ガンダム5机确认”
- 选择キリマンジャロ基地 → STAGE11B“キリマンジャロの岚”
- STAGE12“ヒイロ闪光に散る”
- STAGE04中将ガトー击倒 → STAGE13A“ムーン·アタック”
- STAGE04中没有将ガトー击倒 → STAGE13B“宇宙を走る闪光”
- STAGE14“アクシズからの使者”
- STAGE15“宇宙を驱ける”
- STAGE15结束后
- 选择シャングリラ → STAGE16A“シャングリラの少年”
- 选择フロンティアⅣ → STAGE16B“フロンティアⅣ袭击”
- STAGE17“燃える地球”
- STAGE18“巨大ローラー作战”
- STAGE18结束后
- 选择ゾンダーエプタ → STAGE19A“その名は东方不败! マスターアジア见参”
- 选择ダカール → STAGE19B“燃えつきない流星”
- STAGE20“王国(サンクキングダム)崩坏”
- STAGE04中将ガトー击倒 → STAGE21A“战士再び” → STAGE22A“バルジ攻防战” → STAGE23A“地上を击つ巨光(オーロラ)” → LAST STAGE“激突する宇宙”
- STAGE04中没有将ガトー击倒 → STAGE21B“鲜血は光の涡に” → STAGE22B“バルジ攻防战” → STAGE23B“激突する宇宙” → LAST STAGE“天使たちの升天”

STAGE01“捌きの铁槌”

入手徽章与道具	入手方法
マツナガ家徽章	将击破マツナガ
シヤア徽章	将击破シヤア
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンダム(Lv3)	高起动型ザクII(Lv1)
ガンキヤノン(Lv2)	ゲルググM(Lv1)
コア·ブ—スタ—(Lv2)	リック ドム(Lv1)
ジム(Lv1)	リック ドム(Lv2)
ボ—ル(Lv1)	–
ジム·スナイパ—2(Lv2)	–
ジムコマンド(宇宙用)(Lv1)	–

备注
1:アムロ与マツナガ战斗时マツナガ数值上升。
2:アムロ的机体可以在下一STAGE中继承。
3:他のMSは引き继がれないのでガンダム以外をACEにした方がお得

STAGE02“ポイント カサレリア”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニユアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
クロノクル徽章	将击破クロノクル
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ジム カスタム(Lv1)	ゾロ(Lv1)
ジム キヤノン(Lv1)	ゾロ(Lv2)
–	トム·リアツト(Lv1)
–	トム·リアツト(Lv2)

备注 1:战斗到第3回合时,敌方增援军队出现。

STAGE03“ガンダム强夺”

入手徽章与道具	入手方法
ニユ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
バ—ナ—ド徽章	将击破バ—ナ—ド
サイクロプス队徽章	将击破シユタイナ—
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンキヤノン量产型(Lv1)	ドム·トロ—ペン(Lv1)
アレツクス(Lv3)	ドム·トロ—ペン(Lv2)
–	ザメル(Lv2)

备注
1:クリス与バ—ナ—ド战斗的情况下,バ—ナ—ド数值提高。
2:クリス与ミハエル战斗的情况下ミハエル的数值提高。

STAGE04“终わりなき追击”

入手徽章与道具	入手方法
射击マニユアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ジムカスタム(ACE)	ドム·トロ—ペン(Lv1)
ガンダム试作1号机(Lv3)	ザメル(Lv2)
ザクIIJ型(改02)	ズゴツク(Lv3)
–	ズゴツク(Lv2)
–	アツガイ(Lv2)
–	ザメル(Lv2)

备注 1:コウ与ガト—战斗的情况下コウ的数值提高。

STAGE05 A“震える山”

入手徽章与道具	入手方法
指挥マニユアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
陆战型ガンダム(Lv2)	ドム(改2)
ガンダムEz8(Lv2)	ドム(改04)
–	ザクIIJ型(改08)
–	グフ·フライトタイプ(改04)

备注
1:グフ フライトタイプ的出现条件是将ノリス击破。
2:シロ—将アイナ击破后发生特殊事件。

STAGE06 A “シーマ フリート”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(绿)	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ゲルググm(Lv3)
–	ゲルググm(ACE)
–	ザクII改(Lv1)
–	ザクII改(Lv2)
–	ゲルググj(Lv2)
备注	1:将シ—マ击破后，シ—マ军全部撤退。

STAGE07 A “ソロモンの噩梦”

入手徽章与道具	入手方法
整备マニュアル	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
ガト—徽章	将ガト—击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
百式(Lv3)	ザクII改(改04)
ネモ(Lv2)	ザクII改(改06)
–	リック•ドムII(Lv3)
–	リック•ドムII(ACE)
–	高启动型ザクII(改08)
–	ゲルググJ(ACE)
–	ゲルググM(Lv2)
–	ゲルググM(Lv3)

备注
1:第2回合，出现敌方增援部队。
2:第5回合再次出现敌方增援部队及我方援军。
3:第7回合出现敌方增援部队。
4:クワトロ与ガト—が战斗时会有特殊剧情。

STAGE05 B “ジブラルタルの攻防”

入手徽章与道具	入手方法
射击マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ゾロ(Lv2)
–	ゾロ(Lv3)
–	トム•リアット(Lv2)

STAGE06 B “宇宙舰队战”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(绿)	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
シャギア徽章	将シャギア击破
オルバ徽章	将オルバ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ゾロアット(Lv1)
–	ゾロアット(Lv2)

备注
1:如果将シャギア击破，オルバ将撤退。
2:如果将オルバ击破，シャギア将撤退。





STAGE07 B “战略卫生を叩け”

入手徽章与道具	入手方法
エンブレム	地图中的固定道具
シャギア徽章	将シャギア击破
オルバ徽章	将オルバ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ネモ(Lv1)	ゾロアット(Lv1)
リック•ディアス(Lv3)	アビゴル(Lv1)
–	ゾロアット(Lv1)
–	ゾロアット(Lv2)
备注	1:到第5回合才会出现本STAGE中所有机体。

STAGE08 “30バンチの危机”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
ジエリド徽章	将ジエリド击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
リック ディアス	ハイザック(Lv1)
ガンダムMkII(白)(Lv1)	ハイザック(Lv2)
ネモ(Lv2)	ジム•クウエル(Lv2)
ネモ(Lv1)	ジム•クウエル(Lv1)
–	ジムII(Lv1)
–	ジムII(Lv2)

备注
1:クロトロ机体能力会受上一STAGE的影响。
2:经过aル—ト百式会登场。

STAGE09 “大气圈突入”

入手徽章与道具	入手方法
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
リック•ディアス	ハイザック(Lv1)
ガンダムMkII(白)	ハイザック(Lv2)
ネモ(Lv2)	ジムII(Lv1)
–	ジム(Lv2)
–	ガルバルディβ(Lv1)

备注
1:机体能力会受上一STAGE的影响。
2:经过aル—ト百式会登场。

STAGE10 A “ホンコン シティ”

入手徽章与道具	入手方法
整备マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ネモ(Lv3)	ハイザック(青)(Lv3)
ディジエ(Lv3)	ハイザック(青)(Lv2)
–	ジムII(Lv2)
–	ジムII(Lv3)
–	アッシマ—(Lv2)
–	リ—オ—(地上战用)(Lv2)
–	リ—オ—(地上战用)(Lv3)
备注	1:第3回合出现敌人增援。

STAGE10 B “ジャブロ—の风”

入手徽章与道具	入手方法
射击マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具

我方固定登场机体与等级	敌方固定登场机体与等级
ネモ(Lv3)	ジムII(Lv2)
ディジェ(Lv3)	ジムII(Lv3)
–	リーオー(地上战用)(Lv2)
–	リーオー(地上战用)(Lv3)
–	ハイザック(ACE)
–	ハイザック(Lv3)
–	ハイザック(Lv2)
–	エアリーズ(Lv2)
–	エアリーズ(Lv3)
备注	1:第3回合出现敌人增援。(ハイザック与ジムII会出现)

STAGE11 “ガンダム5机确认”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
整备マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ネモ(Lv3)	リーオー(地上战用)(Lv2)
ディジェ	リーオー(地上战用)(Lv2)
–	トラゴス(Lv2)
–	エアリーズ(改05)
–	エアリーズ(Lv2)
–	エアリーズ(Lv3)
–	ハイザック(Lv2)
–	ハイザック(Lv3)
–	マラサイ(Lv2)
–	マラサイ(Lv3)
–	バイアラン(Lv2)
备注	1:アムロ的机体能力受到上STAGE的影响。

STAGE11 “キリマンジャロの岚”

入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ネモ(Lv3)	ハイザック(Lv2)
ディジェ	ハイザック(Lv3)
–	マラサイ(Lv2)
–	マラサイ(Lv3)
–	バイアラン(Lv2)
–	エアリーズ(改02)(*3)
–	リーオー(地上战用)(Lv2)(*3)
–	リーオー(地上战用)(Lv3)(*3)
备注	1:拥有キラービー的情况下,道具“エンブレム”不会出现。 2:アムロ的机体能力受到上STAGE的影响。 3:第5回合会出现敌人增援。 4:上STAGE如カミーユ与フォウ战斗过,本次继续战斗3回合会有特殊事件发生。

STAGE12 “ヒイロ闪光に飞散る”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(黄)	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ネモ(Lv3)	エアリーズ(Lv3)
ディジェ	リーオー(地上战用)(Lv3)
–	リーオー(地上战用)(Lv2)
–	トラゴス(Lv2)
备注	1:アムロ的机体能力受到上STAGE的影响。

STAGE13 A “ムーン アタック”

入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(青)	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
ヤザン徽章	将ヤザン击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンダムMkII(白)(Lv2)	ハイザック(Lv2)
ネモ(Lv2)	ハイザック(Lv3)
–	ガルバルディβ(Lv1)
–	ガルバルディβ(Lv2)
–	マラサイ(Lv1)
–	マラサイ(Lv2)
–	ゲルググM(ACE)
备注	1:第4回合会出现シロッコ队对敌方进行增援。

STAGE13 B “宇宙を走る闪光”

入手徽章与道具	入手方法
ヤザン徽章	将ヤザン击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンダムMkII(白)(Lv3)	リグ·シャッコー(Lv1)
ネモ(Lv3)	ゾロアット(Lv2)
–	コンティオ(Lv1)
–	ガルバルディβ(Lv1)
–	ガルバルディβ(Lv2)
–	ハイザック(Lv1)
–	ハイザック(Lv2)
–	マラサイ(Lv1)
–	マラサイ(Lv2)
备注	1:第5回合会出现敌人增援。

STAGE14 “アクシズからの使者”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンダムMkII	ハイザック(Lv2)
ネモ(Lv3)	ハイザック(Lv3)
–	バーザム(Lv2)
–	バーザム(Lv3)
–	ガルバルディβ(Lv2)
–	ガルバルディβ(Lv3)
备注	1:エマ的机体能力受到上STAGE的影响。

STAGE15 “宇宙を驱ける”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
パプテマス徽章	将シロッコ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	トーラス(Lv2)
–	トーラス(Lv3)
–	マラサイ(Lv2)
–	マラサイ(Lv3)
–	バーザム(Lv2)
–	バーザム(Lv3)
–	ハイザック(Lv2)
–	ハイザック(Lv3)
–	ガザc(ACE)
–	ガザc(Lv3)
备注	1:第5回合会出现敌人增援。



STAGE16 A “シャングリラの少年”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ズサ(Lv1)
–	ズサ(Lv2)
–	ガルスJ(Lv1)
–	ガルスJ(Lv2)
–	ガザc(ACE)

STAGE16 B “フロンティアIV袭击”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ガザc(ACE)
–	ズサ(Lv1)
–	ズサ(Lv2)
–	ガルスj(Lv1)
–	ガルスj(Lv2)

备注 1:在持有サ—ベルタイガ—的情况下,道具“エンブレム”不会出现。

STAGE17 “燃える地球”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(青)	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ガルスj(Lv2)
–	ガルスj(Lv3)
–	ズサ(Lv2)
–	ズサ(Lv3)
–	ガ•ゾウム(Lv2)
–	ガ•ゾウム(Lv3)

备注
1:ジュド—与プル战斗的情况下,ジュド—的数值下降。
2:ジュド—与プル战斗2回合后,プル会战区脱离。
3:プル脱离战区的情况下结束战斗后会有特殊事件。

STAGE18 “巨大ローラー作战”

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
カテジナ徽章	将カテジナ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	リグ•シャッコ—(Lv1)
–	リグ•シャッコ—(Lv2)
–	ブルッケング(Lv1)
–	ゲドラフ(Lv1)
–	ゲドラフ(Lv2)

STAGE19 A “その名は东方不败! マスターアジア见参”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ブルッケング(Lv2)
–	ブルッケング(Lv3)
–	ビルゴ(Lv1)
–	リグ•シャッコ—(Lv2)
–	リグ•シャッコ—(Lv3)

STAGE19 B “燃えつきない流星”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
整备マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
ガンダムエアマスタ—(Lv3)	ズサ(Lv2)
ガンダムレオパルド(Lv3)	ズサ(Lv3)
ジムIII(Lv2)	ガルスJ(Lv2)
–	ガルスJ(Lv3)
–	バウ(绿)(Lv2)
–	バウ(绿)(Lv3)
–	ドライセン(Lv2)
–	ドライセン(Lv3)
–	ビルゴ(Lv1)

备注
1:第三回合会出现敌我双方的增援部队。
2:プル与プルツ—战斗的情况下会有特殊事件发生。
3:プル与プルツ—战斗两回合以后プルツ—的数值下降。

STAGE20 “王国(サンクキングダム)崩坏”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
エンブレム	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ビルゴ(Lv1)
–	エアリ—ズ(改10)

STAGE21 A “战士再び”

入手徽章与道具	入手方法
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュ—タイプの思念(绿)	地图中的固定道具
操舵マニュアル	地图中的固定道具
整备マニュアル	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
ハマ—ン徽章	将ハマ—ン击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
–	ド—ベンウルフ(ACE)
–	ド—ベンウルフ(改03)
–	バウ(绿)(ACE)
–	ガ•ゾウム(ACE)
–	ガ•ゾウム(改03)
–	シュツルム•ディアス(ACE)
–	ドライセン(ACE)
–	ドライセン(改03)
–	ズサ(改03)
–	ド—ラス(改03)
–	ビルゴ(ACE)

备注 1:ジュド—与プルツ—战斗到两回合的情况下,プルツ—的数值下降。

STAGE22 A "バルジ攻防战"

入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	バウ(绿)(ACE)
—	バウ(绿)(改04)
—	量产型キュベレイ(ACE)
—	量产型キュベレイ(改04)
—	ドーベン・ウルフ(ACE)
—	ドライセン(ACE)
—	ドライセン(改04)
—	トーラス(改03)
—	ビルゴ(ACE)

STAGE23 A "地上を击つ巨光(オーロラ)"

入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
ファラ徽章	将ファラ击破
シャギア徽章	将シャギア击破
オルバ徽章	将オルバ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	コンティオ(ACE)
—	コンティオ(改05)
—	リグ シャッコー(ACE)
—	リグ シャッコー(改05)
—	ブルッケング(ACE)
—	ゲドラフ(ACE)
—	ゲドラフ(改05)
—	ビルゴII(ACE)

LAST STAGE "激突する宇宙"

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
ミリアルド徽章	将ミリアルド击破
トレーズ徽章	将トレーズ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	ビルゴII(ACE)
—	サーペント(改06)
—	サーペント(改08)
—	リーオー(宇宙战用)(改10)
—	ヴァイエイト(改05)
—	メリクリウス(改05)

STAGE21 B "鲜血は光りの涡に"

入手徽章与道具	入手方法
—	—
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	バウ(绿)(ACE)
—	バウ(绿)(改03)
—	ドライセン(ACE)
—	ドライセン(改03)
—	ドーベン・ウルフ(ACE)
—	ドーベン ウルフ(改03)
—	リグ・シャッコー(ACE)
—	リグ・シャッコー(改03)
—	ブルッケング(ACE)
—	ゲドラフ(ACE)
备 注	1:第3回合会出现敌人增援。

STAGE22 B "バルジ攻防战"

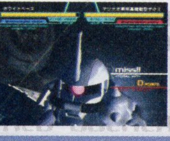
入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
格斗マニュアル	地图中的固定道具
射击マニュアル	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	シュツルム ディアス(ACE)
—	ガ・ゾウム(ACE)
—	ガ・ゾウム(改04)
—	ズサ(ACE)
—	ズサ(改04)
—	ビルゴ(改03)
—	トーラス(改03)

STAGE23 B "激突する宇宙"

入手徽章与道具	入手方法
格斗マニュアル	地图中的固定道具
指挥マニュアル	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(黄)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
ミリアルド徽章	将ミリアルド击破
ファラ徽章	将ファラ击破
トレーズ徽章	将トレーズ击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	リグ・シャッコー(ACE)
—	リグ・シャッコー(改05)
—	ゾロアット(改05)
—	ゾロアット(改07)
—	サーペント(改05)
—	サーペント(改07)
—	リーオー(宇宙战用)(改10)

LAST STAGE "天使たちの升天"

入手徽章与道具	入手方法
ニュータイプの思念(赤)	地图中的固定道具
ニュータイプの思念(绿)	地图中的固定道具
トランク	地图中的固定道具
ハマーン徽章	将ハマーン击破
我方固定登场机体与等级	**敌方固定登场机体与等级**
—	ゲドラフ(ACE)
—	ゲドラフ(改06)
—	リグ・シャッコー(ACE)
—	リグ・シャッコー(改06)
—	コンティオ(ACE)
—	コンティオ(改06)
—	ギラ・ドーガ(ACE)
—	ギラ・ドーガ(改06)
—	ブルッケング(ACE)
—	ブルッケング(改06)



宿命传说 2

Tales of Destiny 2

PS2 发售日：2002年11月28日 类型：RPG 厂商：NAMCO 媒体：DVD—ROM

文 / 责编：SORA

斯塔恩等人破坏了神之眼，然后，索帝安与神之眼也一起消失了，空中都市毁灭了，世界取得了和平。

时间经过了十八年……

郊外，几个孩子正遭受怪物的袭击……

??："呀！"突然有人出现击倒了一只怪物，："哎呀哎呀，很危险呢，凯尔。"凯尔回过头："诶？""罗尼·迪由那米斯——现在回来了！"这个人走到凯尔等人的面前，摆了个POSE。"罗尼……！""啊，是罗尼哥哥！""喂！你们几个想找地方藏起来哦，凯尔，一会在好好谈，首先先把这些家伙收拾了！""好……好的！"两个人合力消灭了怪物……

"罗尼哥哥~~~！"孩子们一起簇拥到罗尼的身边，"说过了回来要先打招呼的呀。""罗尼……太……好了……"说完这句话后，只听凯尔普通一声倒在了地上，"喂，没关系吧凯尔！凯尔！"



库雷斯塔（クレスタ）

罗尼背着凯尔回到了库雷斯塔（クレスタ），"这里……是什么地方？"凯尔睁开了眼睛，罗尼回头看了看凯尔，："你醒过来了，凯尔？放心吧，已经回到库雷斯塔了，我先让小孩们回孤儿院了。还有，刚才的事不要告诉鲁露芙阿姨，否则会大事不妙的""对不起，罗尼，好不容易见面，却给你添了这么大的麻烦……""麻烦？太客气了凯尔，我们不是同伴嘛。而且，我进入阿塔摩尼（アタモニ）神团，也是为了孤儿院啊。""罗尼……"

和街上的人们寒暄过后，凯尔与罗尼一起来到了孤儿院前。罗尼提及附近的拉古那（ラグナ）遗迹中发现了价值300的LNCE（レンズ）的事，想到简陋的孤儿院，所以凯尔准备去遗迹找LNCE。但是在这之前，必须要获得母亲露芙的允许……果然不出所料，母亲坚决反对这事，看来今天是一点希望也没有了……先回自己的房间睡觉吧，明天再说。



……

?????："是斯塔恩和露芙吧，拯救之前灾难的四英雄……"

斯塔恩："你的目的是什么？钱还是LNCE？"

?????："你们的性命……！！"

露芙："凯尔，罗尼！你们两个快跑！"……

凯尔被惊醒了，原来是梦……这时露芙正站在凯尔的身边："真是的！你吓死我了！突然大声的喊叫！算了，正好起来了。然而，你起得这么早，也许今天会下雪呢……"说着，凯尔又继续睡着了："唉……结果还是和平时一样吗……开始了……密技！死者觉醒！！"露芙不知从哪里掏出了平底锅和勺子"咣咣咣咣……"剧烈的噪音过后，就算再能睡的流着斯塔恩血液的凯尔，也被唤醒了……（果然是密技啊－－、）"快起床快起床！难道不吃早饭了吗？还有，罗尼已经起了，正在外面等着你呢……"一边说着，自认为已经叫醒儿子的露芙向门口走去，当她回头的时候，凯尔再次睡着了



……："凯尔！！！"露芙大喊，"是、是！我起、我起！"无奈之下，有这样的母亲，想不起床恐怕是不可能的了，"很好！"露芙得意的微笑着，然后走出了凯尔的房间。没睡醒的凯尔还在想着刚才的梦："哈欠……刚才的梦，究竟是怎么回事……哈欠……还是先去找罗尼吧……"

从自己的房间下到一楼，罗尼早已等在了那里："早上好……罗尼……"凯尔睡眼惺忪的向罗尼打招呼。看见凯尔起的这么早，罗尼也感到惊讶："哦！凯尔！起的很早嘛，瞌睡虫的毛病改掉了……"话还没说完，凯尔就站在那里睡着了："好像没改掉的样子呢……"无奈的罗尼这样说了一句，："好吧，我就去拉古那遗迹了。""拉古那遗迹……对了！罗尼，要去哪里！？要出发吗？"听见遗

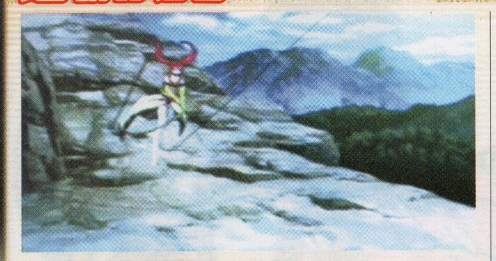


迹二字，凯尔一瞬间清醒了许多。看见凯尔这么上心，罗尼也没有办法："我知道了，凯尔，我带你去。但是！我认为危险的时候一定要迅速离开，如何？""OK、OK，我知道了！"凯尔似乎完全睡醒了。"没办法，听着，因为要马上出发，快点准备一下吧。需要的东西去商店里购买就可以了，明白吗，凯尔？"于是，在准备完毕后，两人出发了。

拉古那（ラグナ）遗迹

离开库雷斯塔后，向东南走没多久，就到达了





拉古那遗迹。正当两人感叹调查队没有来到时，一队人正向这里走来，“凯尔！快躲起来！”两个人躲在了河边岩石的后面。调查队直接进入了山洞，并没有发现凯尔等人的存在。“怎么办，不快一点的话，LNCE会被他们抢走的！”“从正面进入的话，如果和他们撞上就糟了。”“那么，从那里进入如何？”凯尔指向不远处的山洞。“嗯，可以进去的样子，凯尔，我们走！”两人向着山洞走去……

在这里，一开始的地方有宝箱，不要忘记拿，然后从左侧上方的山洞即可进入遗迹。



一直来到遗迹的深处，发现祭坛上面有个宝箱，凯尔认为其中就是价值三百万的LNCE，打开后，才发现不过是个普通的道具而已，正当二人感到失望是，祭坛坍塌了，两个人一起掉到了下面：“哇~~~”

还好平安无事。随着祭坛的坍塌，很多物品也一同掉落下来，可以看到有一个个箱子散落在周围，右下方有一部天地战争时代留下来的分析透视机械，将附近的箱子推入机械中，就可以得知该道具用途并得到该道具，推箱子的方法，就不再做介绍了。将蓝色的箱子推到机械中，可以得到绳子



（ロープ），这样到左上方就可以回到上一层了（在绳子的位置按○）。到达遗迹的深处，竟然没有路，凯尔沮丧的坐在了地上，这时，机关被启动，通路出现了，打倒一个怪物，就可以继续前进了（这是第一次BOSS性质的战斗，使用连续三次的普通攻击接苍破刃，同时让罗尼注意回复即可轻松取胜）。

终于发现了LNCE，这巨大的LNCE确实是可以值很多加路德的样子，凯尔不禁走上前去想摸一下，突然，LNCE发出奇异的光芒，这时，罗尼一把将凯尔扑倒，紧接着，LNCE爆炸了，随后，从LNCE中出现了一位少女。凯尔在惊讶的同时，也没有忘记问少女的来历：“你是？”少女想了一下，回答道：“英雄……对，我是来寻找英雄的。”一听到这里，凯尔马上兴奋起来：“英雄的话，你已经找到了！”凯尔手舞足蹈的说着，一旁的罗尼感觉有些无奈。凯尔继续说着：“虽然现在还没什么做为，但总有一天，不！一定会成为英雄的！”说着，还把自己的胎迹向人家展示：“看，这就是英雄的证明，和父亲一样！”少女稍微沉没了一会，走了下来：“你……不是英雄，我可以感觉到……”这一句话让凯尔感到很吃惊：“喂！等一等！”尽管凯尔想挽留住少



女，但是似乎不太可能的样子，“你……不是我要找的英雄……”留下了这么一句话，少女就离开了……“什么呀？从LNCE里突然出现，然后好像什么也没发生一样的离开，还说什么在寻找英雄？”罗尼也是一头雾水。“追啊！罗尼！”凯尔好象没有打算放弃的样子。“追？那女孩？”“快点呀！”刚刚走出一步，就与调查队撞了个正着，调查队队长盘问LNCE的事情，但是这样的事情谁会相信，同时，罗尼的身份也被暴露了出来，在万般无奈的情况下，二人被当作无中生有的小偷抓到了达利尔歇德的监狱……

达利尔歇德（ダリルシェド）监狱

“喂！连我们的话也不听就把我们关起来算什么！！”罗尼愤怒地对门外吼着（但是似乎只有屋内的人能听见……）。“啊……啊……”凯尔醒了过来，“哎……去到拉古那遗迹，发现了LNCE，并且坏掉了……然后被阿塔摩尼神团逮捕……”“你还真是迟钝啊……和看见的一样，我们被关进了达利尔歇德的地下牢。”“？哈哈……哈哈哈哈哈哈哈……”凯尔突然笑了起来。“在笑……”罗尼觉得有些奇怪：“喂、喂，凯尔，怎么了？难道头被打坏了？让我看看！”“不是的，罗尼，我现在感觉很幸福！冒险就要开始了！”“冒险……？”“在那女孩出现的瞬间……我，感觉到了，冒险要开始了！不是从LNCE中出现，然后说：~寻找英雄~吗？对！罗尼，我回到库雷斯塔后，就要开始我的旅程了！”“旅程？”“对！为了成为英雄而进行的冒险旅程！那女孩在寻找的就是我！虽然现在可能还不是……对！是未来的我！”“未来的你……哼……那不是很讨厌吗……好！这个旅程，我也一起！”“诶？但是罗尼不是已经进入了阿塔摩尼神团……？”“那样的团体……这次的事情我已经明白了，那里不是我要的地方。我要的地方……凯尔，是在你的身边，所以我要和你一起。”“罗尼……”“还有，我希望可以代替斯塔恩先生……



不，是你的父亲。从那天开始……一直……”“那天……？”这时，突然从屋顶传来了一阵神秘的笑声：“哼哼哼……哈哈哈哈！”“谁！？”凯尔四处张望着。“你，真的认为自己是英雄吗？”一个带着面具的人从屋顶的吊床上跳了下来，凯尔很不服气的对这个人说道：“喂！为什么你说我不能成为英雄！？”“哼，很简单的事情，所谓英雄，是由于过去的功绩而被人们赠予的称号，不是自己随便说说，想想就可以的。”见到如此傲慢的家伙，罗尼有些沉不住气了：“非常清楚的口吻啊，简直就是在说自己即是英雄啊！”神秘人稍微沉没了一下：“……”继续说道：“我并不是英雄，但是，我知道有四个被这样称呼的人。”“四人？嘿嘿~我们不仅是知道，其中的两位就是他的双亲！”罗尼指着凯尔说。神秘人看着凯尔：“双亲……英雄……原来如此，是他们的……”“嘿嘿~吃惊吧，好像说不出话的样子呢~”罗尼继续挖苦着。“和那样的事情比起来，罗尼，快点回到库雷斯塔吧！否则，冒险就……”凯尔有些着急。“我知道，话说回来，这个牢房还很坚固啊……”“喂，你们。”神秘人说话了，罗尼马上将他的话打断：“干什么？没看见我们很忙吗？”神秘人无视罗尼继续说道：“想从这里出去是吧，我有一个好方法。”“真的？什么好方法？”凯尔兴奋的说。“喂喂，凯尔，不要相信这家伙的话，把脸藏起来的家伙，他想什么我会不知道？”“但是在这里磨蹭下去的话，那女孩会走远



的，我，想快点去冒险啊！”“唉……我知道了，随便你吧。”“决定了！那么，请告诉我吧！哎……”“名字吗？名字对我来说没什么意义，你们随便叫好了。”“那么……朱达斯！”“朱达斯……好吧。”“那么，朱达斯先生，打算如何从这里出去呢？”罗尼再次挖苦道。“很简单，从出口出去就行了。”“从出口……喂！”罗尼还没来得及阻止，朱达斯就一剑将牢门斩开了……

虽然从牢内得出，然而却有卫兵把守出口，在朱达斯的带领下，众人，从以前奥贝隆社的秘密通道离开了（用照射戒指射击夹壁右侧的烛台，按R2键）。

来到地下水路，这里是一片漆黑，烛台会出现提示，可以用戒指点燃，但是只能维持一段时间，一旦火光消失，宝箱与门都不能打开，必须再次点亮，由于门的距离比较远，所以要发挥一下戒指的射程。到达水路的第三部分后有一个工具箱，从里



面选择一种叫做"石切り机"的工具,然后从左侧的出口来到第四部分顺梯子向上爬,可以看到有三个被绳子吊着的桶,用戒指将三条绳子全部烧断,桶就会掉落,在第四部分左侧形成桥,这时就可以通过了。来到第五部分,有一个与其他物体不一样的柱子,上前调查即可使用石切り机推动,然后用戒指点燃,将其推到左上方位置,打赢BOSS后就算成功脱离地下水路了。

库雷斯塔(クレスタ)



一路返回库雷斯塔(正好可以熟悉一下地图上的行进方式)。

回到孤儿院,发现灯还亮着,罗尼知道这回是创下大祸了:"露荑阿姨,还没有睡的样子。"凯尔也感到有些不妙:"……""怎么办凯尔,开始旅程的事情,由我来代替你说吗……""不!我,自己说吧,不这样的话……我想是不行的。"

进入屋内,看到露荑站在那里,凯尔轻轻的走





了过去:"我回来了,妈妈,这么晚,对不起……啊……那个……实际上,我有些话要说……"露荑还是站在那里一动不动:"……""妈、妈妈?"凯尔有些心虚。"……""听我说啊,妈妈,我有话要说啊!"露荑突然转过身,不等凯尔反应过来,重重的一个耳光已经打在了凯尔的脸上:"你以为现在几点了!已经和你说过了冒险对于你来说还为时过早……大家都很担心啊!"这时一旁的罗尼也走了过来,但是凯尔却还没明白母亲的心:"我知道一声不吭就去了遗迹是我不对,但是,通过这次我明白了,妈妈,我要和罗尼一起……""好了!今天你先给我去睡觉!""不!妈妈您好好听我说嘛!"

"你给我适可而止!"又一个耳光打在了凯尔的脸上,然而凯尔无比坚毅的目光却让母亲吃了一惊:"我,想成为父亲那样!成为父亲那样伟大的英雄!所以……!!"看到儿子决心如此坚定,身为人母的露荑也不知要说什么才好:"……"露荑默默的走出了屋子,"妈妈……"凯尔感到自己有些过分。"没关系吗?凯尔?"罗尼走了过来。"……嗯。"看见事情变成这样,罗尼安慰道:"今天日子不好,明天再说一次吧,不用担心,只要好好说,你的心情,露荑阿姨一定会理解的。"凯尔的样子就像没了气的气球"……嗯。"看见凯尔这样,罗尼说:"今天先睡觉去吧,发生了太多事情,已经很累了。"

……

露荑一个人坐在外面的长椅上,自言自语的说着:"今天,又因为凯尔的事情大发脾气了……但是这次孩子的样子有些不一样了,这个孩子竟然敢和我顶嘴了!想成为你那样的英雄,那个孩子……果然,是你的孩子呢,别担心,我已经有觉悟的打算了,明天,要为孩子送行了,那时,我……"

第二天,凯尔自己起床了:"昨晚……到底还是没睡着啊……总之,再去和妈妈说一次旅程的事!"

来到一楼,凯尔笔直的站在那里:"早上好,妈



妈。"露荑也满面笑容的回过头:"早上好~今天这是吹的哪阵风啊,你自己起来了。怎么了,那么傻傻的站在那,快点到桌子那去。"凯尔坐到了桌子旁边,露荑为凯尔准备了丰盛的早餐。"那个,妈妈,我有话要说,我……"露荑成心的岔开话题:"很好吃吧?""妈妈……""对了,罗尼也该起了,不叫他起来吗?""妈妈!""要和罗尼一起开始旅程了吗……"听见母亲突然说出这样的话,凯尔很吃惊:"诶……?怎、怎么?""你认为我是谁啊?再怎么样也做了你15年的妈妈,这个,是你父亲以前曾用过的。""父亲的?""从现在开始……请!"露荑还为凯尔准备了一些钱,凯尔有些受宠若惊:"您知道了?但是,我们用不了这么多……""乖乖的拿着就对了!孩子毕竟是孩子,要听家长的话!凯尔,你还想得起父亲的事吗?""父亲离开的时候,是10年以前了吧……说实话……有些记不清了。""是嘛……对不起凯尔……这样的时候,我不知道该用什么样的表情来面对你……好好干!那家伙……不要输给斯塔恩!""妈妈……妈妈,我,要出发了!""……去吧,凯尔"

罗尼:"好好看看这个村庄吧,可能会再也看不到了。"

凯尔:"!?"

罗尼:"所谓冒险,就是和危险做伴,运气不好的话,连性命也会丢掉。"



凯尔:"怎么会……"

罗尼:"哈哈!害怕了?但是这就是现实……恐惧吗?"

凯尔:"……罗尼,我现在,非常非常的激动!当然,会有可怕的事情。从拉古那遗迹遇见女孩那一刻开始,我知道,将会有什么要发生了!虽然现在开始会经历很多事情,但是终于可以开始冒险的旅程了!对,为了成为和父亲一样的英雄所开始的旅程!一想到这里,我就十分兴奋!现在好想~哇!~的大叫出来!"

罗尼:"哈哈哈!这才是凯尔!放心吧,不管发生什么,我也会保护你的,一定。好,冒险的旅程要开始了!"

终于开始了真正的冒险,第一目的地是古都达利尔歌德,达利尔歌德在库雷斯塔的西北,但是必须要绕过山脉才能到达。现在,冒险开始了!

哈门茨博雷(ハーメンツヴァレー)山谷

在达利尔歌德,可以得到如何去哈门茨博雷(ハーメンツヴァレー)山谷的方法,同时,在街中还会发现一群自称英雄的怪人。通过达利尔歌德西面的桥一直向北,就可以到达哈门茨博雷。到达哈门茨博雷后,发现桥已经断掉了,听修桥的人说,少女不顾一切的从山崖下去了,得知此事的凯尔,自然也是不顾一切的跟着下去了,当然,罗尼也一样……这里,有些地方按○键可以进行跳跃,从初始位置开始,先向右跳,随后一直向下走,到第一个宝箱的位置时,向右跳(下面宝箱内有武器,不要忘记取得),在这里发现了女孩的项链,接着,向下行进到底,继续向右。终于,这"宿命"的



二人相遇了,由于凯尔等人捡到了女孩的项链,所以暂时性的说了几句话,女孩除了在罗尼的提醒下道谢以外,并没有说什么好话,这时,罗尼认为这样的女孩没有继续追着的必要,然而我们的主角凯尔却执意要继续追下去,直至她承认他是英雄……(汗……)跟着少女离开的方向继续前进,这里,有一处绝壁需要利用风的向上吹动来进行跳跃,否则是无法成功的。同时也要注意跳跃时不要被风吹飞,不然还要从来……终于到达了另一端的最顶部,可惜少女已经消失的无影无踪,只有续搜索了。

从哈门茨博雷出来,一直沿着海岸向东行进就可以到达圣都艾古雷提(アイグレッテ)。

圣都艾古雷提(アイグレッテ)

首次来到艾古雷提的凯尔不禁为这宏伟的都市而感叹,而罗尼也在一旁为凯尔讲解。首先,经历长途跋涉的凯尔与罗尼,现在要做的是休息,那么,就先到宿屋住一下吧。不想到一进宿屋,外面就有人冲进来说圣女艾尔琳架到,宿屋里的人就没命似的冲了出去,连老板也放下生意不做出去看圣女,虽然不明白怎么回事,但是出于好奇心,

凯尔也决定去看看。来到广场，人们都围在艾尔琳的周围，期待着她给予祝福，而艾尔琳也确实为大



家进行了祈祷……并且达到了一些神奇的功效……在这样的光景前，凯尔再次大发感慨。这时，罗尼提醒凯尔注意艾尔琳的项链，仔细一看，竟然和少女的一模一样，于是，我们的主人公就不假思索的冲上去大喊："把那项链还给那孩子！！"

"诶？"艾尔琳当然是全然不知了，眼看要创大祸，罗尼急忙上前解释。然而，艾尔琳似乎对这件事很感兴趣："请等一下，那个孩子……是在说谁？"罗尼继续解释道："不，只是相同的项链罢了……"

"相同的项链？"艾尔琳似乎更有兴趣了，但是却没有继续追问："原来是这样，不过这个确实是我的东西。这件事阿塔摩尼所有人都可以证明。"傻



忽忽的凯尔还没明白过来："是、是吗？"在罗尼的再次提醒下，凯尔似乎明白了些什么："对、对不起，只是因为项链对于那个孩子十分重要……"

"所以，如果是我夺走了的话，不管怎么样，也要取回去，是这样吗？"艾尔琳很轻易的就能知道人的心里在想什么。凯尔有些不好意思："对、对不起……"。"没关系，这样的想法没有错，你……是很好的人，像你这样的人，应该得到神的加护。"艾尔琳丝毫不介意刚才发生的事情，这样却使凯尔更加不知道怎样才好。艾尔琳继续说："我叫艾尔琳，是阿塔摩尼神团的团长，可以的话，可以告诉我你的名字吗？""啊、诶、我叫凯尔！凯尔·迪由那米斯！这是罗尼！""凯尔和罗尼对吗？我会记住的，要是还可以在哪里遇见，那时，我希望也可以见到和我有相同项链的那个人，好象说了很有趣的话呢。"艾尔琳好象很高兴的样子："那么，我先告辞了，请多保重，凯尔。"本来罗尼想教育凯尔一番，但是凯尔却说艾尔琳与少女很相象，这么一打岔，罗尼决定还是先休息比较好。刚到宿屋，有从宿屋老板那里得知少女去了神殿，凯尔再次冲出了宿屋，而罗尼呢，又这么，无法休息了……来到神殿前，被卫兵挡在了门外。罗尼告诉凯尔，还有另外



一条路也可以进入神殿。

从城下镇右面的梯子爬到屋顶，再从另外一间屋顶顺梯子下来，走出去就可以看见古之遗迹的入口了。

古之遗迹

进入遗迹后，有些石头可以用戒指融化，这样道路就会被打通，在带有宝石的仪器的按钮前按下○键，就会显示出相应的字母，对应不同的颜色所显示的字母分别为：蓝，D；白，E；红，I；绿，S；灰，N；黄，T；紫，Y；随后走上二层迷宫的楼梯，发现颜色的排列顺序为1蓝2白3绿4黄5红6灰7紫，这时下到一层，进入最深处，地板是由字母构成的，只要按照1D→2E→3S→4T→5I→6N→7Y的顺序踩下7块地板后，到封印处调查，封印就可以解开了。记住从左起开始的第四快地板D为第一部，随后是E，然后向左踩S、T，向上为I、左N上Y即可。

途中，再次发现了巨大的LNCE，这时，凯尔想起了父母为保护世界而毁掉的超巨大LNCE——直径6米的神之眼……

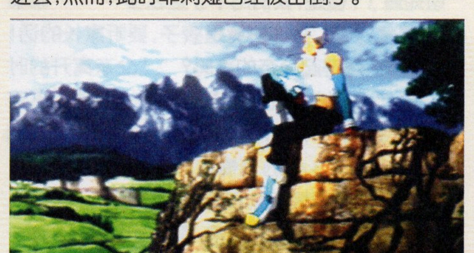
通过古之遗迹，来到了神殿

斯特雷莱兹（ストレイライズ）大神殿

见到眼前这宏伟的建筑，凯尔再次发出感慨："厉、厉害……！这就是斯特雷莱兹大神殿吗！"罗尼解释说："这里是位于大神殿中央部的大圣堂，可以进入这里的，只有高位的神官，我也是第一次来到这里。"

向圣堂的右边走去，突然听见有人在说话："到底怎么样才可以见到英雄呢，拜托了，请告诉我，菲莉娅（一代角色フィリア）！"这不是少女的声音吗？

在对话还在进行的时候，突然出现了一股黑暗的波动，凯尔曾经梦到的那个人出现了："粉碎神之眼的四英雄之一，菲莉娅对吧？"菲莉娅看到这个人后十分吃惊："你、你是！？"说着，神秘人就做出了攻击的架势，菲莉娅让少女快些逃走。在门外听到屋里发生事情的凯尔与罗尼两人迅速冲咯进去，然而，此时菲莉娅已经被击倒了。



凯尔："不准在碰菲莉娅阿姨一根汗毛！"

？？？："你是谁？"

凯尔："不可原谅！竟敢伤害菲莉娅阿姨！下面由我——未来的大英雄凯尔做你的对手！"

？？？："英雄？像你这样的虫子，竟敢自称为英雄……小子！想死吗！？"

说着，神秘人就向凯尔杀了过来，"危险！凯尔！"这时，罗尼将凯尔扑到一边："这家伙……是怪物吗……不好了凯尔，很厉害啊……看来无论如何也赢不了他！！""那又怎么样！？要逃跑吗！？即使是赌上自己的一切，我也要收拾他！"神秘人转向凯尔："小子，能有这样的觉悟很好，但是在我的面前敢自称英雄……到死亡的深渊里去后悔吧！"比较艰苦的战斗，敌人无论各方面都很强，需要经常进行回复，如果自己的实力不是很强，最好让罗尼在前面拼杀，凯尔在后面使用远距离的晶术来攻击，千万不要让罗尼被击倒，否则当敌人靠近后，他的范围毒攻击会很棘手。……然而，敌人不但没有被击败，反而认真起来。神秘人振飞了凯尔的武器，眼看就要被其斩杀时，一把剑直插入神秘人的左肋，原来是朱达斯！"接着，凯尔！"朱达



斯扔给凯尔一把剑，在神秘人还没反应过来的瞬间，凯尔又上去补了一剑……"……哼哼哼，让我兴奋的对手，看来在这个世界上也存在啊……"神秘人受到轮番的攻击后依旧泰然自若："我叫做巴鲁巴托斯·盖提亚，凯尔·迪由那米斯……这个名字，我记住了！"说完，巴鲁巴托斯就消失了，凯尔两脚一软，坐在了地上。众人将菲莉娅送回了房间，由于少女的治疗，并没有生命危险的样子。危险暂时过去了，但是少女却因为自己的力量不足而苦恼，在菲莉娅与凯尔的共同劝说下，终于……凯尔终于和少女成为了同伴："以后请多关照，莉阿娜（少女的名字）！"凯尔这样说着，伸出了自己



的右手，莉阿娜也伸出自己的右手："嗯，请多关照，凯尔！"就这样，一行人在欢笑与玩笑中踏上了新的旅程。

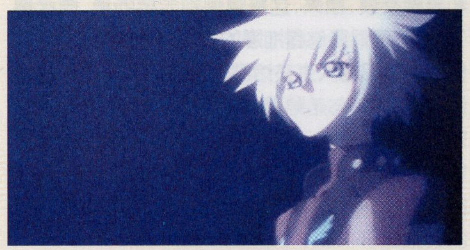
来到外面，凯尔邀请朱达斯一起进行冒险，但是却被朱达斯拒绝，正在这时，两名寻找盗贼的卫兵认为朱达斯可疑，凯尔急忙上前说："他是我们的同伴，是不是，罗尼？"罗尼也急忙说到："是，是啊，他不过是有些肚子疼而已，对吧，莉阿娜？"莉阿娜也顺着说："啊……是、是的，因为不能动，所以就在这里休息。"就这样，最后还是罗尼编了一套瞎话骗过了卫兵，而我们的主人公凯尔，竟然也信以为真了……（－－..）最后，在众人的劝说下，朱达斯终于同意成为同伴了："一群笨蛋，一会你们就知道后悔了……"但是嘴上还很硬呢……为了见到伍德洛，众人必须先到达艾古雷提港镇去乘船。

艾古雷提港镇

离开圣都艾古雷提称后，向东来到艾古雷提港镇。首先，既然要坐船，就应该先买船票了，于是找到负责人（站在船前的那个），花400加路德买四张票就可以上船了。船上，罗尼说要去寻找他的爱情，而朱达斯说要自己去考虑事情……一个人



无聊的凯尔在甲板上见到了莉阿娜。两个人坐在甲板上交谈，凯尔大谈他的理想，当说到莉阿娜为什么要寻找英雄时，船发出了一阵剧烈的震动。原来是一种被船员称为海之主的怪物袭击了这里。来到前甲板，消灭掉怪物的触手。然后再到船底消灭掉怪物的本体。然而，由于怪物穿透了船舱，消



灭怪物后，导致海水进入船体内，过不了多久，船就会沉掉了，凯尔与罗尼准备将人们先带上甲板，这时，留下的朱达斯质问莉阿娜："为什么不用你的力量呢?用你的力量，应该可以拯救这里的人。"然而莉阿娜却不这么认为，这时，凯尔回来叫两人一起去疏散群众。到达船底的居住区后，让一对母子上了甲板，然后再回到甲板上，但是看着眼前这



么多的人和极少数的救生艇……凯尔等人也完全没有办法了……这时，朱达斯再次请莉阿娜使用她的力量，与此同时，船身也在迅速的下沉，就在这千钧一发的瞬间，莉阿娜的项链闪烁着光芒："拜托了……请飞吧！"然而，莉阿娜的能力还没有完全觉醒，要做这样的事确实很难……大家的目光都集中在了她的身上，凯尔也不停的鼓励着莉阿娜，终于，奇迹发生了，船真的飞了起来，所有人都得救了，莉阿娜却因为过度使用力量而倒了下去。将莉阿娜送到房间里休息，凯尔等人去操舵室找船长谈论今后行程的问题。经过商讨，大家决定先到黎内（リーネ）让莉阿娜修养身体，等她康复后，大家再去诺依修塔特（ノイシュタット）乘船到哈依帝鲁贝尔城，因为凯尔等人拯救了这艘船，所以船长决定在那里等待他们的到来。黎内就是凯尔的父亲，斯塔恩的故乡。

黎　内

凯尔告诉了姑母莉莉丝（リリス）自己此行的目的及到达这里的原因。莉莉丝向大家讲述了斯塔恩小时候贪睡的故事，凯尔想起以前的自己，简直就是和父亲小时候一模一样啊，稍微有些不好意思。来到村子里，和村人交谈，可以了解到很多父亲过去的事情……果然……回到家里，就可以休息了。半夜，凯尔无法安然入睡，与罗尼一起谈论父亲的事情，罗尼告诉凯尔斯塔恩曾告诉自己要保持信念，只有做到心灵的强大，才可以成为真正的强者。第二天，凯尔竟然还在睡懒觉，真是有其父必有其子啊……而莉莉丝也用出了久违的"密技！死者觉醒！"……在田边找到了莉阿娜，凯尔鼓励莉阿娜，并且还说出了父亲所说的信念：



"相信自己与对手，一定可以顺利的前进。"（现学现用啊……）经过一番交谈后，莉阿娜又重新拾回了自信，回到家中，大家一起共进早餐。离开前，凯尔向姑母许诺，会把父亲母亲也带到这里来的，同时，莉莉丝也送给凯尔斯塔恩曾经用过的物品作为礼物。

离开黎内后一直向南走，穿越大陆中西的坑道，来到大陆东南，发现一座小屋，大家决定先在此休息一晚。晚上，当大家都熟睡时，朱达斯说着一些让人听不懂的话，正巧这时罗尼醒来，两人的交谈将莉阿娜也吵醒了，好在凯尔睡得很香……也许，这次的吵架增进了罗尼与朱达斯之间的感情也说不好呢……第二天，就好象什么也没发生过一样，大家继续上路了。经历长途跋涉，终于到达了到达诺依修塔特。

诺依修塔特

来到码头，发现船还没有修好，正当众人踌躇之际，一位商人说有事要找凯尔帮忙，"帮助有困难的人也是英雄必须做的！"出于这样的想法，凯尔答应了下来，于是，一行人向市街北边的商人家走去。原来，诺依修塔特以前是奥贝隆（オベロン）组织的支部，在城市的附近，隐藏着奥贝隆的财宝，商人的目的就是让凯尔帮助他取得财宝。虽然朱达斯对此表示怀疑，但是单纯的凯尔还是答应了下来。

奥贝隆社废坑

奥贝隆社废坑的位置在诺依修塔特的西北一点，不用走多久就可以到达。进入坑道后来到二层，发现一部机械停止了运作，这时，要到一层去寻找动力源。还有在刚进入坑道的右边，沙土挡住了去路，需要找到炸弹来将沙土炸开。从中间的道路进入，前进不多久，大家找到了动力源，然而启动这一装置需要 200 枚 LNCE，由于最多只能携带 100 枚 LNCE，所以先将身上的 LNCE 放入启动装置中，剩下的就可以通过在洞内寻找以及战斗的方式来获得了。这样，成功开启启动装置后，停止运作的机械就被开动了，回到那里，在提示位置按下○键（一次即可），分别搬动机械中部、下部的把手，这样，如果在这之前曾把坑道内部的铁板顺水推下来的话，到一层就可以顺利取得炸弹了。将炸弹推到沙土上，使用戒指点燃炸弹就可以炸飞沙土了。通过这里到达二曾，发现有一处墙壁坏掉了，这时需要用炸弹把它破坏，先将左下的移动木版切换到隔壁房间的位置，再次回去启动炸弹生产装置，再回来取得炸弹，放到坏墙下，点燃，即可通过。进入后，发现了宝箱，原来所谓财宝是一种特殊矿石，为了保持矿石的稳定，所以才要放到宝箱内，而这种矿石，就是过去天空都市所使用的武器的能源。莉阿娜看见深处很光亮，于是大家走上前去，这里的岩石上，刻着奥贝隆诺依修塔特支部部长，依蕾奴的遗言："在这里发现的矿石，可以使生产简便化，可以让人们更好的生活，这是神赐予我们的礼物，所以我们要保护这里，这样，也就等于保护了诺依修塔特的人们。"……看样子，现实经常与人的意愿相违背呢……

诺依修塔特

回到商人的家，将宝物给他，得到了 3000 加路德的报酬，同时，凯尔等人也装做什么都不知道。此时，斗技场也可以进入了，现在如果有 LV20 的水平，就可以进去挑战最初级模式，胜出后，可以得到冰雪之魔剑ヴォーパルウェポン。这时回到码头，船已经修好了，与船长寒暄后（好有趣的老头子……－－）就可以出发了。目标：哈依帝鲁贝尔（ハイデルベルグ）城！

联 络 船

一觉醒来，罗尼与朱达斯不见了，出去走走，发现这两个家伙在前甲板上说着什么。原来，他们又在吵架，因为朱达斯很多事情都了解，所以，罗尼一直都在怀疑他接近凯尔是有某种目的，看见



此情此景的凯尔急忙上前阻止，结果莉阿娜也从桅杆后面走了出来，原来她和罗尼是一种看法……"船到岸后，我就会离开的。"朱达斯抛下这么句话跑开了。在第二层甲板上，凯尔找到了朱达斯，凯尔告诉朱达斯，即使他的一切都是秘密，凯尔也很高兴能和他在一起，毕竟大家是同伴嘛。终于，船就要靠岸了，而罗尼与朱达斯也消除了隔阂，但是，朱达斯自称精神年龄较高这一点又另罗尼产生了不满："你这意思，和你相同年龄的我，就是小孩了!？"……

下船后，离开苏诺弗里亚（スノーフリア），向西北前进，就可以到达哈依帝鲁贝尔城了。

哈依帝鲁贝尔城

进城后径直向前走，就可以进入城堡，开始，被卫兵拦在门口，因为凯尔等人没有预约，但是，当卫兵得知凯尔是斯塔恩的孩子时，则立即通报给伍德洛，这样，凯尔等人就顺利的受到了英雄



王——伍德洛的接见(朱达斯离开队伍)。走到国王的接见之间的门口是时,竟然遇见了圣女艾尔琳,艾尔琳也很高兴的样子,她是来邀请伍德洛给予帮助,然而,伍德洛没有答应,具体是什么事情不太清楚,但是很显然,艾尔琳并不打算放弃。终于见到了伍德洛,但是凯尔却紧张的够戗,罗尼提醒凯尔要冷静。伍德洛提出凯尔等人没有按照顺序接受接见的事情,凯尔与罗尼有些害怕,以为会受到惩罚。没想到的是,伍德洛承诺大家以后任何



时候都可以来找他,因为既然是战友斯塔恩与露茜的孩子,也就等于是他的孩子一样。(伍德洛确实是一位即威严又风趣的人,王者风范哪!)伍德洛知道凯尔等人从库雷斯塔不远千里来到这里,一定是有重要的事情,所以就直接问了出来,凯尔



告诉了伍德洛事情的原委,然而伍德洛也不是莉阿娜所要寻找的英雄,伍德洛告诉莉阿娜:"要有一颗永不放弃的心。"这时,罗尼提出了艾尔琳来过的问题,原来,艾尔琳是向伍德洛借 LNCE 的,但是伍得洛并没有同意,大家来到王座后面的密室,这里的 LNCE 竟然堆积成了小山……

出来后,遇见了朱达斯,朱达斯一语见破的说出了这里的人只因为凯尔是斯塔恩的孩子才对凯尔这么好,如果不是因为父亲的名号,恐怕事情没有这么顺利……这样的话,使凯尔受到了打击,一个人跑开了(虽然是实话,但是也有够没方式方法的了……我们单纯的主角这下子……),莉阿娜也



追了出去。看到沮丧的凯尔,莉阿娜提出一起散步,凯尔答应下来,两个人一起向公园走去。看到外面白雪皑皑,莉阿娜感到不知以后应去往何方,而凯尔则因为不知道前方有什么在等待而兴奋的不得了,看到这样的凯尔,莉阿娜也感到高兴,正在这时,一只飞行龙袭击了王城的钟塔,迅速返回王城,刚进入城堡,就听见一声士兵的惨叫,同时,怪物也出现了……看样子,并不是意外,而是直接朝着伍得洛来的,担心伍得洛的大家,直接冲向接见之间,途中,有 BOSS 阻挡,敌人具有属性耐性,



很不好对付,最好经常使用攻击晶术。来到接见之间,再次遇见了巴鲁巴托斯,这次果然是来攻击伍德洛的……这时,圣女艾尔琳出现了,原来,艾尔琳也是幕后的黑手,罗尼愤怒至极,但是却被艾尔琳的护卫挡住,无法接近,朱达斯想趁机偷袭,靠近艾尔琳时却被某种力量振飞,而罗尼也被击飞出去,这时,艾尔琳展开时之空间,要莉阿娜消失掉,凯尔等人也追进入了空间……

10 年后的世界

艾古雷提

莉阿娜告诉凯尔这是 10 年后的世界,苯头苯闹的凯尔起初还不肯相信,当看到广场中央的佛露拖娜女神像后,才明白这一切都是事实,跟着路人进入神殿,观看出产式(其实就是生孩子),然而竟然是直接从光芒中诞生出婴儿,而且婴儿的名字被强制叫做 J-237,更过分的是,孩子的父母只有 3 年的抚养期限,而且孩子的父母也叫做 E-102 与 G-113 这样的怪名字……原来,现在的人没有自己的名字,而是按照出生的顺序进行的编号,这时,出现了一位少女:"你们一定认为这很奇怪吧?对不起,这里就是这样呢,一点也不让人开心。"原来罗尼与朱达斯被传送到少女的村庄,正在寻找凯尔和莉阿娜,"不一起去我的村子吗?这样就可以见到你们的同伴了,我叫娜娜莉,请多关照。"

艾古雷提港

到码头买船票,得志自己去的地方是一个不服从佛露拖娜神意志的村子,而且粗暴的人也很多(这样最好,看你们就不顺眼)。在二层甲板上遇见莉阿娜,原来莉阿娜也是这个世界的人,凯尔虽然想向出个究竟,但是看到莉阿娜不愿意提起这些事,也就打住了,在凯尔回去后,娜娜莉发现了莉阿娜的真实身份,但是莉阿娜却要求娜娜莉保密。"这件事不想让凯尔知道,但是总有一天他会知道的,那时候,我……"莉阿那自言自语着。到达切里克港后,整理过装备,就向西北的希特里巴(ヒートリバー)出发了。

希特里巴

由于原因不明的温度变化与河水的上涨,本来的桥现在是不能过了,凯尔一行人在娜娜莉的建议下,准备绕到上游去看一看究竟发生了什么。来到上游,明白河水上涨的原因是因为防止水流倾泻的岩石被冲垮了,只要在把岩石放好就可以



了,这样,就可以过桥了,当然,还要进行 BOSS 战,敌人开始强大了,这一战,凯尔无论如何也要保持在最前方,决不能自己后退,回复交给莉阿娜,千万不能松懈。

霍普汤(ホープタウン)

离开希特里巴向西北前进,到达霍普汤。一进村子,就听见罗尼在大叫,凯尔急忙上前查看,原来朱达斯也在这里,孩子们一定要让罗尼与朱达斯发出尖叫,否则就用晚饭来威胁,这时,娜娜莉招呼他们两个,转过头来,看见了凯尔,罗尼激动不已,还好这些孩子比较听娜娜莉的话,罗尼与朱达斯逃过一劫(在我看来,其实凯尔也很危险……)。在街中散步,路过墓地时,看见娜娜莉正在和墓碑交谈,原来,这是娜娜莉弟弟的墓,弟弟得了绝症,虽然靠佛露拖娜的力量可以治好,但是条件是把自己的人生交给佛露拖娜。为了能够活得像人,娜娜莉与弟弟都决定不顺从佛露拖娜,这样就来到了霍普汤,很快,弟弟死去了,但是在这短暂的时间里,姐弟俩生活得很快乐,到现在,每次出去遇见高兴的事情,娜娜莉都会回来讲给已死的弟弟听……



在杂货屋的交谈中,莉阿娜感到凯尔与她的想法完全不一样,所以感到很迷茫,即便是在娜娜莉家吃饭,面对娜娜莉做的一席美味佳肴,莉阿娜也有些食不下咽,看到这里,凯尔询问莉阿娜原因,但是莉阿娜却隐藏了理由,同时,朱达斯也提出了回到过去的事情。如果回到过去,必须要依靠 LNCE 的力量,而在卡尔比欧拉(カルビオラ)应该可以找到方法,于是,大家决定去卡尔比欧拉一趟。

托拉修马丁(トラッシュマウンテン)山

由于现在的卡尔比欧拉被称为圣地,所谓圣地,一般人当然是没有理由进去的,所以凯尔等人只有一条可以到达卡尔比欧拉的途径,那就是翻越被人们称为垃圾山的托拉修马丁山。通过地下



的瓦斯地区,这里要一边小心瓦斯的伤害一边推开岩石,随后通过桥到达一个设置了开门迷题的地区,红色的按钮代表数字 1,绿色的按钮代表数字 3,蓝色的按钮代表数字 5,门上会显示相应的数字,例如,如果是 8,那么就按动绿色与蓝色的按钮;如果是 1,则只按动红色的按钮;如果是 9 要将三个按钮全部按下。只要按钮所代表的数字与门上的数字相等,那么门就会打开。这样,就通过了

"垃圾山"。

圣地卡尔比欧拉

经过了艰难险阻,到这里,只要对准机械按下戒指的 R2 键,就可以回到过去了!(进入内部,发生战斗,战斗结束后进入上方的房间)在这里,大家见到了真正的神,同时也知道了莉阿娜的真实身份。……



哈依帝鲁贝尔城



回到哈依帝鲁贝尔城,大家担心伍德洛的安危,所以立即进入了接见之间,还好伍德洛并无生命危险,而艾尔琳在凯尔等人离开后,也离开了这里,众人感到这事有些奇怪,而莉阿娜说靠艾尔琳的力量是办不到的,正当众人准备询问究竟时,伍德洛恢复了意识,并且十分担心 LNCE 的事,而一切正如伍德洛所料,所有的 LNCE 全部消失的无影无踪。由于伍德洛的身体状态很差,需要休息,凯尔等人就暂时在城堡内部的贵宾室(客间)住了下来。晚上,娜娜莉与莉阿娜在公园谈话,虽然娜娜莉说了很多,但是,并没有改变莉阿娜的心意……第二天一早,莉阿娜不见了,于是,大家先去找伍德洛寻求帮助。据卫兵的报告来看,莉阿娜已经离开了这里,朱达斯认为莉阿娜是打算自己去阻止艾尔琳的野心,所以,大概是去了艾古雷提,但是由于莉阿娜的不辞而别,使凯尔受到了巨大



的打击,这时,朱达斯告诉凯尔他曾有过相同的经历,当时,他害怕了,所以,最后能做的事只有自己戴上假面生存:"别害怕,凯尔,前面有你要寻找的东西。"……"我,也许已经不是必要的了,不是英雄的我,对于莉阿娜来讲已经没有存在的必要……但是,即使这样……我也要去救莉阿娜!"终于,在大家的劝导下,凯尔想通了,于是,大家准备直奔艾古雷提,救出莉阿娜。这时,伍得洛对凯尔说:"请稍等,凯尔,你想成为你父亲那样的英雄吧,英雄是拯救整个世界的人;现在,事情已经演变成阿塔摩尼神团与各国之间的政治问题,如果你们就这么去的话,那样一定会引起战争,导致生



灵涂炭,这样,不是和英雄所做的事完全相反了吗?""伍德洛叔叔,我认为不是这样的,每个人都有自己最重要的人,如果连这也不能保护,那英雄又从何谈起呢,所以,我要去,去保护莉阿娜!""怎么样也要去吗……对不起,凯尔,我只是想试试你的决心。"伍德洛将敕令书交给了凯尔:"去吧,凯尔,去成为莉阿娜的英雄吧!"

来到外面,眼看时间赶不及了,这时朱达斯提议,可以先去天地战争时的地上军处点基地,位于王城西南,这样应该会找到更快到达艾古雷提的方法。

地上军处点基地

在门口,向卫兵出示敕令书后就可以得到进入的许可,朱达斯向卫兵提及依库西弗斯拉(イクシフォスラー)的事情。进入基地后,有一些需要注意的地方,一个是广场中央有一块没被雪盖住的土地——木之封印;进入右上方入口后内部的将要熄灭的壁炉——火之封印;水晶状的物质——水之封印;分别要将这三个封印打开后才可以去开启最后的翼之封印。木之封印只要从门口处的休憩所中取得门左侧的种植物拿到木之封



印所在位置调查即可;火之封印要在基地内部寻找木材,然后放入壁炉中,用戒指点燃;水之封印用戒指连续攻击三次就可以解开。当三个封印解开后,从广场进入基地上方的入口,直接把石象推到翅膀的位置上即可。这样,所有封印解开后,就可以前进了。原来,之前朱达斯提到依库西弗斯拉是天地战争时代制造的飞行艇,驾驶它,就可以很快到达艾古雷提了!

艾古雷提

刚从飞行艇下来,就被卫兵发现,开始了战斗……另一方面,莉阿娜已经被艾尔琳抓了起来,艾尔琳正在对莉阿娜讲述着她那疯狂的梦想……一口气冲进大圣堂,与艾尔琳战斗,注意让其他角色多使用攻击晶术,在艾尔琳出现破绽的一瞬间凯尔发动攻击,否则得不偿失。终于,两个人再度走到了一起,"你是我的英雄……"莉阿娜这样说着……大家决定去追逃走的艾尔琳,冲出大圣堂,一个声音叫住了凯尔,原来是菲莉娅,她发现研究用的 LNCE 全部不见了,原来是艾尔琳为了让神降临,所以要借助 LNCE 的力量,并且将所有 LNCE 装上飞行龙一并带走了,菲莉娅送给了凯尔可以发现隐藏物品的戒指(L2 键)。于是大家迅速回到屋顶,乘上飞行艇追逐飞行龙。

进入飞行龙内部后,去路被封住了,为了打通道路,必须要破坏 4 个封印,首先来到左侧的房间,这里是飞行龙的肠道,行走的地方很滑,一不小心就会掉进胃液中……其实有个很简单的方法,就是连续的故意滑落几次这样,就由大姐娜娜莉代劳了。到达制作御室后却什么也看不到,这时,只要按下 L2 就可以发现了。

右方的房间内布满了细胞组织,在画面的右边可以发现一个不停跳跃的细胞,只要用 R2 将它破坏即可从上方的通路进入制御室。

右下方的房间需要用 L2 才可以找到通路,进入后,要靠回收与设置梯子才可以前进,能给大家的提示只有四个梯子,应该从画面上方去设置,梯子设置后,也可在上方回收。

最后一个制御室要从传送点来到外面,通过另一个传送点就可以到达,没有迷题。

终于开启了大门,继续前进会有 BOSS 战,最好提前补充道具与体力(到开始的位置登上锁链即可)。基本没有太大难度。战斗后,飞行龙由于失去了 LNCE 的力量开始坠落,这时,要在限制的时间内离开飞行龙,只有从有梯子的房间才可以离开,途中,需要用 L2 打开备用电源及右上方的紧急出口才可以离开。好容易离开了飞行龙,竟然又再次出现了时空的歪斜……

醒来后,凯尔等人也不知道自己究竟是在哪里,从山洞内出来,竟然看见了空中都市!!原来这一切都是艾尔琳为了达到自己的目的而一手造成的。走出海之洞窟,向目标地点前进。

苍天都市班杰罗(ヴァンジェロ)

进入城市后,发现这里的人头上竟然镶嵌着 LNCE!当然这里的人见到凯尔等人也十分奇怪,正当无可奈何时,朱达斯扮失忆的假像来骗取情报……从画面右方的传送点来到城市的的二层,走进上方的入口,在这里稍微休息了一下,大家决定去其他城市看一看,以便收集情报。

未开之森

离开苍天都市后一直向西可以到达红莲都市。但是途中必须经过未开之森,这里,有些地方需要用戒指将杂草点燃才可通过,但是在出口前,一种有毒的植物挡住了去路,靠照射所产生的火焰根本不足以将其烧尽,娜娜莉告诉大家,要找到一种叫做ガルム的野生动物,取得它的牙齿后就可以点燃这片植物,于是,返回刚才的地区,开始了抓ガルム行动,总共 5 只,需要用 L2 调查相应位置挖洞,在把挡住水流的岩石挪开,这样再把ガルム一只一只的赶入洞中,慢慢走过去,差不多就要踩到它时按○键,这样就可以与它战斗,胜利后得到它的牙,战斗中尽量使用莉阿娜的水魔法,这样可以很轻松的战胜。随后就可以走出森林了。

红莲都市斯贝兰萨(スペランツァ)

来到二层走到突出的平台,看到了地图,原来,这个世界是天地战争发生之前的世界,看到还有更大的城市雷阿路达(レアルタ)存在,大家决定去那里收集情报。向东南走,到达白雪的世界,





就会看见黄昏都市雷阿路达，这里就是哈依帝鲁贝尔城的前身。

黄昏都市雷阿路达

当凯尔向居民询问伍德洛英雄王的事情时，人们竟然告诉他，英雄王叫做巴鲁巴托斯！！来到广场，发现有一个闪烁着烛光的地方，这里就是图书馆——资料室，利用 L2 就可以进入，然后在下面中间的台座位置调查，这时就出现了影像历史资料，讲述了艾尔琳是如何拯救世界的……“这样的世界，没有战争，没有灾难，人们与幸福为伴，不是很好吗？如果可以这样和凯尔在一起的话……”莉阿娜这样说着。“你在说什么！？莉阿娜！这样的世界！我不要！这样的世界，父亲、母亲、菲莉娅阿姨、伍德洛叔叔都会消失的！这样的世界……我是绝对不会喜欢的！！”凯尔的眼中闪烁着异样的光芒，朱达斯也在一旁静静的说道：“没有历史的世界，不，是人类否定历史存在的世界……即使一点，我也不会原谅的！”看到大家都这么坚决，莉阿娜也明白了自己的想法是错误的……正当大家考虑要如何回到过去时，从外面传来了艾尔琳的声音，大家立刻冲了出去，外面，伴着艾尔琳的声音，闪烁着 LNCE 的光芒，而人们也因此得到了力量。原来，现在的艾尔琳居住在空中都市，到达空中都市必须要通过光之祠，所以，向光之祠出发吧！

去光之祠要登上黄昏都市雷阿路达西北的山道才可以到达，有些不好发现，在雪山上看见蜿蜒的黑色就是了，直接登山即可。

光之祠

凯尔等人不顾卫兵的阻止直接走上传送点：“听得见吧艾尔琳，我们不会逃跑也不会隐藏，把我们带到空中都市去！”于是，众人到达了空中都市戴库罗伏特（ダイクロフト），刚刚来到这里，就遇到了强敌ダンダリオン，为了不同的理想，这一仗不可避免，战斗开始后，应手动会使用强力攻击晶术的角色，并随时注意回复，敌人很强，要千万小心。战斗结束后一直前行见到艾尔琳……原来，朱达斯就是凯尔的舅舅——里昂（リオン=マグナス）！随后，艾尔琳将所有人都关入了梦中世界，事实上，艾尔琳所讲的幸福，就是将所有的人封闭在梦中世界，永远不会醒来，这样，幸福就可以变成永恒了。

随后，操纵莉阿娜来到梦中世界的库雷斯塔，遇见了梦中的凯尔（童年），在莉阿娜的真情呼唤下，凯尔恢复了神志，同时罗尼也被凯尔唤醒，这时，凯尔曾经梦见的场景再次出现在眼前……“斯塔恩叔叔就是这么被巴鲁巴托斯杀掉的，如果当时我不靠近巴鲁巴托斯的话……”罗尼一直因为这件事而后悔不已：“我们认为不让凯尔知道这事比较好，所以一直隐瞒着……对不起凯尔！我……我……”罗尼掉下了眼泪……“谢谢！”“诶？”“如果当时罗尼不在，我也不会活到现在，是罗尼保护了我。”“凯尔？”“而且，父亲的事情，也一定是和妈妈一起决定的吧？为了不让我受到伤害，不让我悲伤，所以，我要谢谢”“凯尔……！”罗尼激动得抱住了凯尔，凯尔也掉下了眼泪：“父亲……已经不在这个世上……有点……真的有点悲伤……但是，以为罗尼还在，所以，没关系！”“放……放……放心吧凯尔，我会保护你的！也会连斯塔恩叔叔的分一起补回来！”……随后是娜娜莉与朱达斯的梦，都是很感人的情节呢……

地上军处点

为了阻止艾尔琳的野心，凯尔等人回到了天地战争时代……

到了这里，看到一个奇怪的人正在追逐一部奇怪的机械，而机械似乎很不听她的话，结果，时间把凯尔等人也牵扯了进去……BOSS 战，过分的是，这个家伙被打倒时会自爆，如果没有及时躲开……更过分的是，我们帮助了那个奇怪的人，她竟然恩将仇报的踢了罗尼一脚，声称是因为我们弄坏了她的 HRX-2……（！！！）原来这个人就是天才科学家哈罗露特（我们乘坐的飞行艇就是她的杰作），在哈罗露特的带领下，大家进入了会议室基地的最上方，为了见到艾尔琳，大家加入了地上军，新兵入伍后，第一件要做的事竟然是捡垃圾……

物资保管所

一头雾水的众人跟着哈罗露特来到了基地东边的物资保管所，发现这里竟然有瓦斯从内部冒出，进入保管所后最多只可以停留 10 分钟，首先需要制作[マスターキー]，制作[マスターキー]必须先找到[セルチップ]、[バイオチップ]、[ジーンチップ]这三样道具，使用 L2。[セルチップ]在从入口开始的地下，[バイオチップ] 在从入口位置计算二层右下的房间里，[ジーンチップ] 在从入口计算最深处二层右下的房间里，随后，回到一层入口附近制作[マスターキー]，同样要使用 L2；这时可以先出去透口气，这样回来的时候还会是 10 分钟的时间（注意，之前与之后都不可以，因为其他道具遇冷会坏掉）。然后，再寻找[セルキー]、[バイオキー]，[セルキー]在[バイオチップ]的房间内，[バイオキー]在[セルチップ]的房间内，当所有道具入手后，调查一层最深处的仪器，就得到了要捡的“垃圾”，这时，就可以返回基地了。

空中都市戴库罗伏特

进入会议室向将军们报告任务完了，今天就可以休息了，从会议室左侧下去，下方左面的第一个房间里可以休息了。第二天，来到会议室，决定了作战计划，而大家都很清楚，这也许会是一次有去无回的战斗。一切安排妥当后，众人一起到达了格纳库（飞行艇的位置）。乘坐突击艇飞上了空中，抵达了目的地，然而着陆的实在有些难看……发生战斗后，哈罗露特发现交战的怪物并不是这个时代所存在的，也就是说……艾尔琳也来了……

这里可以称得上是错综复杂，不过好在有路标性质的物体存在，有一种上部成蓝色的装置，走进调查会发生战斗，胜利后装置上会出现提示方向的箭头，只要按照方向行进，就可以顺利到达目标地点，另外，用 L2 键可以确认敌人的视线，只要不被敌人发现，就可以避免路上的战斗（像某某谍报游戏一样，很有乐趣啊）。下一个任务是从左边的通路乘电梯到达上一层制御室，破坏制御装置，使空中都市的机能一时停止，这里，由于哈罗露特需要 5 分钟的时间来破坏装置，所以玩家需要在这 5 分钟内不停的与敌人战斗，时间倒计结束后战斗就会终止。随后，就是从抵达空中都市的位置脱出了，原路返回即可。

回到地面，战果报告完毕后，走到外面，哈罗露特由于制造兵器的必须，要再去物资保管所一次，出发之前记得做好准备。

物资保管所



在门口，哈罗露特告诉大家，被巴鲁巴托斯抓走的爱瓦依特，是迪姆罗斯中将的恋人，大家为此感到吃惊。说完，哈罗露特就走进研究所工作了，众人决定再回去劝说中将一次。

地上军处点

大家来到迪姆罗斯中将的房间，要求迪姆罗斯救回自己的恋人爱瓦依特，但是，迪姆罗斯是统率全军的重要职务，不能以自己的个人感情行动，在这样的情况下，凯尔等人毅然辞去了军队的职务，去斯巴拉尔凯布（スパイラルケイブ）山营救爱瓦依特。

斯巴拉尔凯布山

斯巴拉尔凯布山位于基地的西北，一开始，要先从大陆中部前进才可以到达。迷宫本身没有什么难度，不过最后的 BOSS 倒是很棘手，HP 有 200,000 之多，想打倒它可要费一番工夫啊。打倒了 BOSS，正当要救出爱瓦依特时，巴鲁巴托斯用魔法障壁将大家关了起来，这个卑鄙的小人，竟然想这么就把大家都杀掉！！这时，迪姆罗斯中将赶到，原来哈罗露特开发出了新兵器，迪姆罗斯正好实验兵器的性能，但是，迪姆罗斯本身也想亲手收拾掉巴鲁巴托斯呢，在这样的一对七的不利形势下，巴鲁巴托斯迅速地逃跑了。

地上军处点

回到基地，由于迪姆罗斯擅自行动，所以将会受到惩罚，而这个惩罚，竟然是任命迪姆罗斯为空中都市突入作战的指挥官（……这不是如鱼得水吗，看来上层是有意这么决定的）……场所自动转换到物资保管所，这时，前作中出现的神剑、也就是天地战争时代制造的最终兵器——索帝安，现在终于诞生了……自动切换到地上军处点，向司令报告了兵器开发终了的好消息。

空中都市

成功登陆后，索帝安轻易将围上来的敌人尽数消灭，由迪姆罗斯率领的索帝安小队向深处前进，这时，凯尔让哈罗露特和索帝安小队一起行动，因为在历史中，哈罗露特的哥哥卡雷尔就是在这一战中丧生的……哈罗露特沉默了一会："你是笨蛋吗?你们的目的，不是修正历史吗?"途径电梯时，会有时间倒计的战斗，时间一到，从电梯向下即可，来到制御室前，敌人士兵投降了，可以从他们的身上取得一些装备，不过都是很垃圾的武器。进入制御室后，与巴鲁巴托斯战斗，但是这个家伙在战斗结束后，再次逃跑了。下一步，就是冲向王座之间，原路返回到开始的地点，就可以到达了。果然，为了胜利，卡雷尔与敌人同归于尽了……

由于巴鲁巴托斯逃跑了，为了追寻他，凯尔等人到达了神之眼的时代，18 年前的时代，斯塔恩的时代。

外　壳

在这里，路线看似十分复杂，但是只要向西前进就一定可以到达，路上有不少宝箱。

空中都市

击倒看门的杂鱼后，与父亲相遇了，不知道算不算久别重逢……随后继续前进，没有任何迷题，道路也十分简单，很快就可以到达神之眼的位置，开始的一幕，索帝安为了毁坏神之眼的故事再重现……这时，可恶的巴鲁巴托斯再次出现了，这是与他的最后一次战斗，这个家伙也用出了浑身解数。在这里，有必要说明一下，这个卑鄙的角色，会在 HP 剩 50000 的时候发动特技，无论我方使用攻击或回复晶术，他都会以高位的攻击晶术反击，也就是说，从这时开始，战斗中就不能使用魔法了，回复方面使用道具……总之是地狱般的战斗，最好有 50 级以上的水平再去挑战，战斗胜利后，巴鲁巴托斯这个变态竟然跳到神之眼上自杀了!?(真狠不得把这个卑鄙的家伙分尸!!)

现　代

哈依帝鲁贝尔城

见到伍德洛向伍德洛报告了 LNCE 的情况后，回到客室休息了一晚翌日的清晨，凯尔和莉阿娜又去了公园，谈话中，发现了时间的歪曲，这时，罗尼赶来说哈罗露特有事要说，回到了客室，原来，艾尔琳还在进行着她疯狂的计划，看来又要出发了啊。

地上军处点

来到格纳库，发现飞行艇竟然自己返回了!这样就向 10 年后的世界出发了!

10 年后

艾古雷提

从士兵口中得志艾尔琳去了圣地卡尔比欧拉，于是到达艾古雷提港乘船前往。

圣地卡尔比欧拉

进入后来到以前曾有神出现的地方，发现 LNCE 不见了，艾尔琳一定就在里面。从这里进入后继续前进，到达尽头的房间后用戒指烧开蜘蛛网就可以继续前进了。来到最下方，分别在右上、右下、左上、左下分布着四个房间，分别名为暗、罚、罪、死，首先进入暗，用 L2 调查房间后方的石碑，然后在用 R2 键按照暗→罚→罪→死的顺序点燃房间中央的巨型蜡烛，如果顺序错误，那么从房间出来后蜡烛会自动熄灭，切记。完成后，上面的大门就可以打开了，从大门进去，就可以看到艾尔琳了，同时进行与艾尔琳手下的战斗，这个家伙总是在空中，普通攻击十分不容易命中，最好的方法还是攻击晶术。终于见到了艾尔琳，原来她想让巨大的彗星撞击地球…… "悲哀与欢乐都不存在的世界，就是身真正降临的世界……" 艾尔琳这样说着，凯尔的怒火已经压抑不住了："别开玩笑了!如果一定需要神，我们人类是什么?人类到底是什么!?我所看见的，是铸造起历史的伟大的人类!用人们的生命来证明的历史!谁也别想让它消失!完全的幸福，在这个世界是不存在的!就是因为有了痛苦与悲伤，人们才希望得到幸福!对，是用自己的努力来获得的!现在我们就打倒你!""现在即使打倒了我也是没有用的，因为神已经降临了。""那么……就把神杀掉!然后，让你不能再次复生!""看来莉阿娜没有告诉你真实呢……那么就由我来告诉你，莉阿娜和我就是神……""莉阿娜是……神!?""所以，如果把神杀掉，我和莉阿娜都会死，信不信是你们的自由，但是真实只有一个。"虽然凯尔等人不愿意相信，但是莉阿娜也这样说着……艾尔琳逃走了……凯尔知道了真实后陷入了极度的绝望与痛苦中："回去?回去了以后要做什么?我不知道……我什么也不知道啊!"

现　代

回到现代后，在朱达斯的提示下凯尔决定去找母亲等过去的英雄谈话，按照伍德洛、菲莉娅、露芙的顺序交谈完毕后，凯尔和莉阿娜一起去拉古娜遗迹散心……路上的敌人很强大，而队伍里只有两名角色，大家要小心。

神之卵

第二天早上，罗尼唤醒凯尔，神之卵出现了!大家盛坐飞行艇向西南就可以到达神之卵。神之卵是游戏最后的迷宫，当然，在难度上就会高出很多，首先，敌人的强大是毋庸置疑的，其次迷宫中的迷题也是着实让人头疼，各位玩家在此一定要做好万全的准备。

进入神之卵后，发现盘旋的道路并不能到达最后，实际上，这是唯一的通路，需要解开三个封印才可以通过。

封印 1：利用戒指攻击有颜色的球体，以此来将相同颜色的路标的方向改变，每个路标上面有着两个箭头，让他们都指向通路，主角乘坐的石板就可以通过，在这里，不停的变换路标才可以，有些地方的球体是控制两个路标的，需要注意，没有任何窍门，不停的尝试即可通过。

封印 2：靠变化身体的大小来寻找通路，同样的没有太多的窍门，在这里提醒大家一下，身体变大，有些地方可以跳跃；身体变小，可以到达身体大时不能到达的地方，也可以变化石板的行动方向；最后，就是自己的眼睛一定要认真的观察哪里有可以以小号的身体通过的路。

封印 3：这里是类似飞行龙体内的滑床地区，可惜这次没有人能帮助玩家了，好在即使掉落下去也可以上来再走一遍，在滑床上，慢慢移动才是最好的方法，不要太心急，没有任何隐藏的道路。

完成后，最下方会出现通向中部的道路。中部地区是要玩家控制角色一个一个的与自己的回忆战斗，首先开始的地区是朱达斯与娜娜莉的回忆，完成后由娜娜莉的回忆房间进入下一地区，这里是罗尼与哈罗露特的回忆，完成后从罗尼的房间就可以进入凯尔的回忆房间所在的地区了，当回忆的结晶全部取得后，就可以进入最后一层了。

最后一层没有迷题，单纯的一条路，一直走下去就会到达艾尔琳所在的地方。艾尔琳具备相当强悍的力量，在其 HP 下降到一定程度时，会引发冻结效果，这时，范围内的人都会被冻结，行动不能，受到普通攻击也会丧命，只有一个预防的方法，就是装备耐寒的道具フリーズチェック，这样就不怕冻结效果了，然后，要注意艾尔琳的超强魔法，一旦被打中，基本上就可以决定生死了……苦战后，好不容易打倒了艾尔琳，但是这个时候神出现了……还要与神战斗……最后的敌人，只能告诉大家，多用攻击晶术吧……





多鲁尼哥大冒险3

文/责编:晶

今次为大家献上"波波洛"篇与"最终篇"全攻略

PS2	发售日:2003年1月	类型:SLG
	厂商:光荣	媒体:CD-ROM







"波波洛篇"

一个阳光明媚的早晨,波波洛被族长的夫人唤醒,立即翻身起床,来到一层面见族长。

"醒了波波洛,坐到这边来。"族长和蔼地招呼道。波波洛恭敬地坐到族长对面的草席上。

"两亲和巴巴已经离开这里3日了,对这里的生活习惯吗?"族长关切地问道。

有选项出现,选择"はい"即可。此后,族长告知波波洛,因为巴巴秘药的缘故,使得其已经具备操纵魔物的特殊能力。这一技能可以在村外较为简单的"ほら穴"中进行修炼……与村长夫人交谈可以得到大面包"大きなパン"。

巴黎纳柏村(バリナボ)可获取物品一览
1、草药
2、50元钱

在村西的神父大叔那里记录游戏进度后便可出村,波波洛的首次冒险正式开始。与多鲁尼哥一般无二,出村之后不消两步路程,波波洛便失足坠入"魔物のほら穴"中。

"魔物のほら穴"

迷宫层数:3层

注意事项:关键先要找个魔物伙伴(可以为多数)。只要击败任何一种魔物,会有一定几率使其成为伙伴。一旦魔物可以成为伙伴,既会有选项出现,"はい"代表同意加入,"いいえ"为不同意加入。拥有伙伴后,按



"△"键调出指令菜单,可在"仲间"指令项中向伙伴传达命令,或就伙伴的状态作出调整。注意:波波洛可同时带领大量伙伴,使战斗更加激烈、多变。我方伙伴一旦提升等级,各方面能力会大幅度提升,可依赖度也会越高(显示为头顶的心形标记)。因此,并不是所有魔物都有资格成为伙伴,玩家们应当尽量"择优录取"。

特色魔物介绍

1、"スライム"(史莱姆):传说中最弱的魔物,不具备任何特殊能力。对它们用不着多费神。

2、"いたずらもぐら":手持铁铲,外表酷似田鼠的魔物。物理攻击能力在初期的魔物中名列前茅,战斗时需留意。

3、"ももんじゃ":模样与鸭嘴兽一般无二,除防御力和HP高之外,没任何值得注意的地方。

迷宫复杂度:1

顺利脱出"魔物のほら穴"后,返回巴黎纳柏村见族长。

见到波波洛大汗淋漓,风尘仆仆地归来,族长不禁脱口问道:"…迷宫中的魔物成为你的伙伴了吗…?"

欣赏波波洛的成果后,老族长甚为满意,一边盛赞巴巴的秘药和波波洛的勇气,一边频频点头。

"看来你已经可以踏上与你父亲同样的冒险之路



了……"顿了顿,老族长继续说道:"你去神像的圣地,告诉守卫已经得到允许,可进入前往北方大陆通道。"

注:再次与族长的夫人交谈,会得到大面包。

来到神像底座的通路前,和两名守卫交谈,他们会立即向两边让开。进入地下遗迹,与多鲁尼哥同样,见到丁字路口向左行,踏上通向更深层的石制台阶……

いざないの洞くつ

迷宫层数:6层

注意事项:每层迷宫的地域较大,如果波波洛的伙伴数量多,千万注意不要出现"掉队"份子。

特色魔物介绍

おおきづち:自第3层迷宫以后,呈大量出现态势。攻击力在本迷宫的魔物中位居前列。

迷宫复杂度:2

来到休息地"いざないのほこら",与床前的光头老者交谈,他会告诉我们一些游戏常识。调查闪着淡蓝色圣洁光芒的魔法书可以储存游戏进度。北侧的下行石阶是通往下一个迷宫——"南海の地下道"的入口……

"南海の地下道"

迷宫层数:7层

注意事项:应当注意伙伴之间的协同保护,行动时不宜过急,要照顾伙伴们的位置。从第5层迷宫开始,地面上设有一些陷阱,行动时注意预防。

特色魔物介绍

1、"きめんどうし":让人分不清头部和躯干的小个子魔物。通过手中的魔杖使用转移魔法,将我方队伍中的某一成员传送到本层迷宫的任意地点。导致我方队伍四分五裂,成员之间无法协作。

2、"おおナメクジ":样子好似一只没有外壳的蜗牛,通体橙黄色,攻击力和HP较强。

3、"ファーラット":身体呈青黄色,以双脚跳跃的形式进行移动,外表好象一只鬼祟的麻雀。属于逃亡系魔物,战斗时应考虑使用杖系武器进行辅助攻击。

4、"バブルスライム":进化型史莱姆的一种,其攻击附带毒属性。中毒会令我方角色力量(ちから)下降1格。务必小心!

5、"キラースコップ":外型与"いたずらもぐら"极为相似,手持铁铲,一副苦大仇深的样子。拥有极高的攻击力,是不可小视的魔物。

6、"オニオーン":在逃亡系魔物中都可称得上是飞毛腿,若想将其消灭必须依靠辅助魔法或远距离攻击武器,单论行动力我方角色难以望其背项。

7、ゴースト:悬浮于空中,行动敏捷的精灵类魔物,擅长突袭式进攻,以长长的舌头作为攻击武器,防御力较高。

8、"ゆうれい"(幽灵):极为令人唾弃的魔物,移动速度很快,并且可躲藏在墙壁中向我方发动进攻!战斗时,我方应尽快移动到宽敞场所,再与其一较高下。

9、"LV5おおきづち":于迷宫的第七层中出现,属于小BOSS角色。攻击力极度强悍,且HP异常充裕。与其战斗时,我方应考虑使用辅助道具。

迷宫复杂度:2

步入"海底の家",这里对于玩家来说已经不再陌生。唯一的改变是原先的道具商人变为了"怪物老人",与老人交谈可以查看所有招降的怪物伙伴的情况,并可以任意调用它们。休息所西侧的魔法阵前,一位身材魁



梧的士兵挡住去路,并声称海龙的圣火已经熄灭,邪恶的力量正在蔓延,通向库莱特帕莱纳大陆(グレートパレイナ)的道路已经封锁!看情况只好回巴黎纳柏村请族长帮忙了(使用ルーラ魔法)……

"怎么了波波洛,脸色这么差……"族长见波波洛半途而返,不禁有些诧异。

"什么?多鲁尼哥先生曾经走过的路被封闭了!?看来,世界要被邪恶的意志所支配了……"听完波波洛的叙述后,老族长神色紧张地说道。

"波波洛,你听好!魔王的封印已经被解开。你是否愿意回到你在长眠时所见到黑暗世界?"族长严肃而庄重地问道。

有选项出现,选"はい"吧。





“你一定要秉承勇者的精神，不畏黑暗，不畏邪恶。为什么黑暗封印会被解除，而大地之神又不知去向。我相信你会用你的智慧与勇气来解答这些疑问……”族长望着波波洛，满怀希望地说道。

随后，族长将巴黎纳柏的圣物“神神の星”和传说中的武器“うみどりの爪”亲手赠与波波洛。

再次告别巴黎纳柏村，进入女神像底座的通道，在丁字路口处向右行进，于棕色大铁门前使用“神神の星”（按○键调查即可），大门会自动开启。鼓足勇气后便可进入门后的下行石阶了……

“神神の道”

迷宫层数：8层

注意事项：迷宫中魔物的实力一下子提升了不少，战斗时千万小心。地面上的倒刺设计的十分隐蔽，行动时注意。陷阱也比前一个迷宫多了不少，尤其在下一层迷宫的入口附近最为密集，但只要耐心对待应该不会对我方造成太大影响。另外，迷宫的地域异常广大，注意合理分配大面包。

特色魔物介绍

1、“エビルポット”：变幻的魔壶。身型好似茶壶一样的魔物，各方面能力均很平常，但在遭受打击后会随意召唤出大批魔物，故而在战斗时将其尽早消灭为妙。

2、“メガザルロック”：顶级魔岩怪，浑身紫红色，攻击力十分惊人！

3、“さそりかまぎり”：螳螂状魔物，是不折不扣的破坏者，特殊攻击可破坏我方随身携带的物品。

4、“ケダモン”：外表可爱，通体橙黄色。属于逃亡系魔物，是游击战的好手，虽然自身无太大能耐，但时常能够在不知不觉中将我方角色引入众矢之地。一定要小心，切勿中计！

5、“ファイヤーケロック”：中型龙魔，周身赤红色，腰部长有双翼，即使在水面上也可自由行动。经常采取跳跃攻击方式，且威力惊人。

6、“はねせんにん”：黑暗精灵使。物理攻击一般，可使用异常阴险的魔法“变な咒文”，一旦中招我方角色在一定时间内将无法自动恢复HP。

7、“ベビーニュート”：暗黑子龙魔。是本迷宫中较为难对付的魔物之一，不单物理攻击强悍无比，而且会运用火球和冰箭两种远距离攻击手法。此外，该魔物很难招致为伙伴。

8、“おばけキノコ”：从迷宫第五层开始出现的魔物，与一颗大蘑菇一般无二。外表虽然臃肿蠢笨，但物理攻击却是整个迷宫的魔物中最为强悍的。而且还会使用“毒孢子”攻击，令我方角色中毒导致力量下降。

9、ダンスキャロット：模样极为古怪的魔物，会使用舞蹈（踊り）魔法！

迷宫复杂度：3

行出“神神の道”，到休息场所“旅人の圣坛”。和修女交谈可以休息，进入休息所正中的圣坛上能够储存游戏进度，“魔物老人”身旁的下行台阶通往下一个迷宫——“试练の道”入口……

“试练の道”

迷宫层数：6层

注意事项：迷宫中狭窄的区域能见度不高，行动时需谨慎，以免被魔物偷袭。迷宫的区域范围异常宽广，注意合理分配恢复满腹度的道具。此外，在大群体混战时，尽量注意我方伙伴之间协作性。

特色魔物介绍

1、“ベビ－サタン”：贪婪成性的子恶魔，善于盗取我方所携带的物品，而后施展转移魔法逃遁到本层迷宫的其它区域。倘若再次相遇时将其击毙，被盗品可物归原主。

2、“あくましんかん”：素有“魔王之信徒”称号的魔物，手持双锤，气势凶凶。物理攻击异常强悍，必杀技“痛恨一击”需要一回合蓄力时间。但威力极为霸道。

3、“ギガンテス”：绿色独眼巨人，物理攻击强横，



并附带“吹飞”特性。与其战斗时最好拉开距离，使用远程武器或杖系魔法进行攻击可轻松胜之。

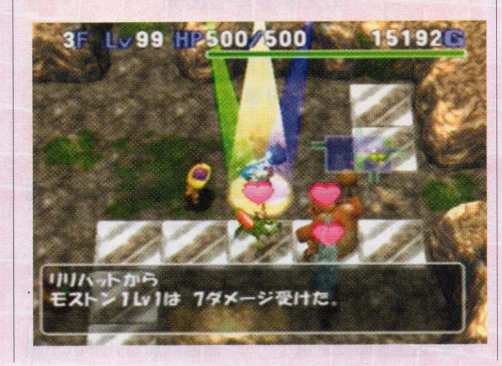
4、“さまようよろい”：远古时代的皇室亲卫队士兵，死后被魔物召唤，变化为极端残忍的魔战士。战术素养较高，经常采取“守株待兔”的战术。与其对垒时应考虑使用辅助道具或远程攻击手段。

5、“メタルスライム”：可以认为是一种只会逃跑的魔物，行动非常敏捷，想靠近它是一件很难做到的事情。注意：该种魔物出现的数量不多，经验值异常丰厚。

6、ビッグスロース：个体能力不足为惧，但时常以群体形式出现。

7、“LV2タッフペンギー”：外表酷似海马的魔物，善于运用混乱魔法，使我方角色一时陷入困境。

8、じごくのハサミ：巨大的海蟹型魔物，身体的每



一部分均被厚硬的外壳所包裹，故而防御力较其它魔物要高出许多。

迷宫复杂度：3

自“试练の道”脱出，竟然进入了一所豪华的海底宫殿中。这里是海王“マダム.グラコス”的住所“マダム.グラコスのバザー”。再看宫殿最北侧龙椅上端坐的“マダム. グラコス”，此时正摆出一副苦大仇深的嘴脸，似乎在为什么事情而烦恼，鉴于此，还是不要过多叨扰为妙。“マダム.グラコスのバザー”内的设施甚为齐全，玩家们应当利用这一优越环境好好休整一番，为后面的迷宫多做准备。宫殿西南位置的上行石阶是通往“密林の墓场”的唯一道路。

“マダム.グラコスのバザー”可获得物品一览
1、ちいさなメダル（小金币）
2、草药×2
3、50元钱
4、1000元钱
“マダム.グラコスのバザー”可购买物品一览
道具屋（1）
1、リレミトの巻物：200元
2、万能の杖：3000元
道具屋（2）
1、魔法の剑 +1：1200元
2、ふつうの指轮：5000元
3、5个のようがん石：500元
4、まものの壶（4）：3000元
武器的专售店
1、うみどりの爪 +1：2500元
2、银の爪 +1：20000元
指轮的专售店
1、ハラモチの指轮：5000元
2、毒けしの指轮：5000元
3、爆发の指轮：5000元
4、ちからの指轮：5000元
5、混乱よけの指轮：3000元

注意：武器商品中我方可以考虑购买“银の爪 +1”（如果手头宽裕的话），而指轮商品中则以“ハラモチの指轮”（可降低满腹度的消耗速度）和“ちからの指轮”（可提升力量）作为主要购买对象。

“密林の墓场”

迷宫层数：11层

注意事项：唯一需要注意的是，迷宫中会出现一些属性各异的石像，注意采取预防措施！

特色魔物介绍：

1、“テーモントード”：暗黑形态的中型龙魔，拥有极为完善、攻防一体的跳跃攻击方式。即在攻击我方角色的同时向后跳跃一步，使我方在遭受打击后无法原地使用近身物理招式还击。因而，对付该种魔物时，辅助道具和远程攻击武器是必不可少的。

2、“あんこくつむり”：蜗牛状魔物，擅长将身体缩入坚硬的外壳中，故而对物理攻击的防御力较高。

3、コロヒーロー：无能的小个子魔物，物理攻击命中率低下，威力较强的雷系魔法“ギガテイン”还经常运用失败。

4、くさった死体：说白了就是丧尸，能够拾起脚下的任何物品向我方角色投掷，也应该算是一种远距离攻击手段。此外，该魔物的特殊攻击可令我方角色的攻击力暂时低下。

5、シャーマン：被赋予魔动能的木偶。懂得使用魔唤术，能够召唤魔物伙伴。不惧怕任何属性的魔法攻击。

6、スーパーテンツク：外表好象小丑一样滑稽可笑。除了会运用“舞蹈”魔法外，其它方面均很平庸。



7、キラーマンティス：体型庞大的螳螂怪，一回合两次攻击，可削掉我方角色40点左右HP，是本迷宫中最为难缠的魔物之一。我方应避免与其近身战斗，并可以多依靠一些辅助道具、魔法或远程武器的帮助。

迷宫复杂度：3.5

进入休息所"密林の小屋"，这里居住着与世隔绝的一家人，他们对波波洛的突然来访感到十分诧异。小屋中木桌上闪闪发光的"冒险之书"可用来储存游戏进度，老者身后有一处简陋的地铺，那里能够免费休息。屋外的木桶中可获取一枚"小金币"，屋内的石罐中能找到50元钱和贵重道具"ちからのたね"。小做休整后，便可进入小屋东北侧的下行通道，向"密林岛の挖掘场"进发……

"密林岛の挖掘场"

迷宫层数：6层

注意事项：迷宫地域极度宽广，必须计划性使用恢复"满腹度"的道具。

特色魔物介绍

1、"リビングデッド"：恶性丧尸，外貌狰狞可憎，经常以群体形式出现，特殊攻击能够降低我方角色当前所装备的武器的强度。

2、"バーサーカー"：极度狂暴的魔性战士，一旦发现目标便象疯了一样冲杀过去，不单攻击力超群，而且可以随意破坏任何墙壁和建筑物。注：该魔物即使成为伙伴也会丧心病狂地攻击我方角色，极难驯服！

3、"ゾンビマスター"：丧尸魔导士。相貌古怪呆板，不伦不类。特殊攻击可削减我方角色所携带的杖系武器的使用次数。

4、"マミー"：拥有上等魔性的木乃伊，前身是古代法老或帝王的尸体。物理攻击能力超高！

5、"グール"：可称其为超恶性丧尸，物理攻击比其它丧尸类魔物略强，同样拥有降低我方角色武器强度的特殊攻击。

迷宫复杂度：3

行出"密林岛の挖掘场"，推开厚重的大铁门，波波洛快步进入"遗迹の休息地 北"。这里一片死气沉沉，人们尽皆愁眉苦脸，动不动就一边无助地摇头，一边唉声叹气，好象世界末日将要来临似的……休息地南侧的下行通路被库莱特帕莱纳大陆的士兵严密把守，无法通行（总不能往回走吧）。从士兵的口中得知，黑暗力量已经开始侵袭库莱特帕莱纳，北方大陆的人们正面临着前所未有的危机。休息地北侧的上行通路是前往库莱特帕莱纳大陆的唯一通道，还犹豫什么？赶紧出发吧！

"遗迹の大空洞北"

迷宫层数：10层

注意事项：请各位玩家参照"多鲁尼哥篇"攻略中的介绍。

特色魔物介绍

1、"モシャスナイト"：身体呈半透明状态的魔武者。可变化为其它形态的魔物向我方发动进攻，并且自身拥有异常高的回避率，经常能够连续躲避我方的多次攻击，是绝对不能轻视的角色。

2、"サンダーラッド"：身体能储存雷能和光能的奇异魔物。物理攻击较弱，但会运用"暗之魔法"，令我方角色和伙伴陷入黑暗状态，导致伙伴之间发生自相残杀的状况。

注：关于其它魔物的介绍，请各位玩家参考"多鲁尼哥篇"攻略。

迷宫复杂度：3.5



正如先前休息所中的士兵所言，此刻的库莱特帕莱纳大陆已被黑暗力量所控制。不明来历的青紫色雾气弥散在大陆每一角落，一阵阵凛冽的寒风夹杂着魔物所特有的腐臭气味扑面而来……难道一切都为时太晚了吗？



进入海港城镇库斯塔利拜朗，城内一片惨淡景象，街上的行人寥寥无几，多数商家皆关门大吉。一些强撑着开门营业的店铺中也异常冷清，少有人问，老板们唉声叹气，精神恍惚也是情理之中的事情。人们的心中总认为神明会保佑自己，但当黑暗力量来临之时，神的祝福却迟迟未到……绝望、恐惧、失落的复杂心情困扰着城镇上的每一个人，库斯塔利拜朗一瞬间变成了"人间地狱"……进行一番调整之后，便可前往父亲的店铺去与亲人团聚了……

"库斯塔利拜朗"可获取物品一览
1、药草
2、200元钱
"库斯塔利拜朗"可购买物品一览
卷物の专门店
1、レミーラの巻物：650元
2、千里眼の巻物：650元
3、かなしばりの巻物：650元
4、トラマナの巻物：650元
5、ルカナンの巻物：650元
6、パワーアップの巻物：650元
7、ザオラルの巻物：650元
8、リレミトの巻物：100元
杖の专门店
1、バシルーラの杖（5）：800元
2、げんじゅつしの杖（5）：8000元
3、ドルイドの杖（5）：6000元
4、きとうしの杖（5）：3000元
5、ようじゅつしの杖（5）：4000元
道具屋
1、パン：100元
2、大きなパン：200元
3、毒消し草：300元
4、ルーラ草：100元
5、踊り草：100元
6、铁化のたね：200元
7、すばやさのたね：350元

在新家的二层卧室，波波洛见到母亲娜娜。此时她正静躺在床上，脸色苍白，双目微睁，似乎身患重病……

"啊，波波洛，你能平安到达这里真是太好了……"与儿子离别数日后再次相见，娜娜喜极而泣。

"唉……自从这店铺开张后，整个大陆便被黑暗所笼罩，这生意是没法做了……"娜娜抚摸着儿子的小脑袋，无奈地说道。

"咳咳……你爸爸只身去王城见皇帝去了，说要用自己的力量来拯救这个国家……"娜娜不无担心地说道。显然她对丈夫的做法有些不满。

正所谓上阵不离父子兵，如此重大、危险的事情怎能让父亲一人担负！？事不宜迟，立即动身，向皇城进发！

与"库莱特帕莱纳城下町"入口处的卫兵交谈，他会很恭敬的带波波洛去见国王。皇宫内的气氛异常紧张，国王、王妃、大臣、士兵长以及父亲多鲁尼哥五人正在共同商议抗魔之策，各个双眉紧蹙，铭思苦想，谁也没有注意到波波洛的到来……







"看来与魔物的正面战斗已不可避免了，西北方出现的邪恶风穴看上去很蹊跷，不知巴巴那里会不会受到什么影响……"老国王脸色凝重地说道。

"啊，多鲁尼哥先生，你能不能去守护我的救命恩人巴巴先生，拜托了！"王妃惟恐恩人有难，连忙向多鲁尼哥请求保护。

"不用担心，现在说这些还为时尚早……哦？"老皇帝的话说到一半忽然顿住，因为他发现了已站在众人身后多时的波波洛。

"喂，波波洛先生，请上前一步说话。"老皇帝热情地招呼道。

双方经过一番交谈，相互间有了进一步的加深与了解，老皇帝对波波洛的能力十分赞赏，而波波洛也想与父亲一同奋战，消灭邪恶力量，让希望与和平再次降临





人间……

为了让父子二人能够安心战斗，老皇帝特命令士兵长立即前往库斯塔利拜朗城镇去守护多鲁尼哥的妻子娜娜。

“多鲁尼哥先生，波波洛先生，巴巴老师应该知道进入‘邪恶风穴’的方法，一切就拜托了，再次感谢你们……”老皇帝满怀希望地注视着多鲁尼哥父子，语重心长地说道。

使用“ルーラ”魔法，只一瞬间便来到了占卜师巴巴家的门前。在二楼寝室中，我们见到了已卧床不起的巴巴（石罐中可以找到药草和小金币）……

“呵……你们……咳咳……”巴巴似乎病的很重，连话都说不利索了。

“我知道你们迟早会来的……来，拿着这个……”巴巴一边说着，一边很费力地自衣兜中取出一个闪烁着青色光芒的水晶球。

多鲁尼哥见状，连忙双手接过，并小心翼翼地收入行囊之中（得到‘祈りの水晶’）。

“你只要将这个水晶球抛入‘邪恶风穴’内，便可进入其中……魔王‘ヘルジャスティス’是黑暗的主人，万恶的源头……呵呵……只可惜我帮不上什么忙了……咳咳！”巴巴惨笑着说道。







刚要离开巴巴的房间，突然几股黑色魔烟凭空乍现，数只外貌古怪，性情残暴的魔物围住了巴巴……

“啊 ~~~ 你们……!？”巴巴惊恐地叫道。

“老婆婆，您怎么了，这！”波波洛闻声回身，被眼前的景象惊呆了。

运足气力，波波洛向魔物们冲杀过去，电光火石之间将两只魔物送回老家，其它的魔物见状一拥而上……

“爸爸！这里交给我，你赶紧去西方的风穴吧！我没关系的，我要在这里守护老婆婆！”波波洛一边抵抗着魔物的进攻，一边回过头向父亲喊道。

事已至此，也没有别的办法了，多鲁尼哥望了一眼正在全力战斗的儿子，极不情愿地向楼下行去……

自巴巴家向正西方行进，不久便会见到藏匿于群山中的“邪恶风穴”的入口（一所白色建筑物），上前调查可自动使用“祈りの水晶”。一阵耀光闪烁后，邪恶的波动被化解，“邪恶之风穴”的入口向我们敞开……

最终篇

“邪恶之风穴”

迷宫层数：16 层

注意事项：“邪恶之风穴”是游戏流程中最为虐人的迷宫，地域宽广的出奇，遍地陷阱，魔物强悍到几乎“变态的”地步。玩家们要做好反复尝试的心里准备！





特色魔物介绍

注：本迷宫中的魔物大多拥有异常丰厚的经验值，下面将为各位玩家一一列举。

1、“メダパニシックル”：终级螳螂怪，浑身紫黑色，行动敏捷，一回合两次攻击，特殊攻击可破坏我方随身携带的物品。此外，我方在对其进行物理攻击时，还有一定被感染“混乱”异常状态的几率！经验值：145

2、“ハエまどう”：隶属精灵类魔物，物理攻击一般，但会使用“变な咒文”魔法，令我方角色处于 HP 自动削减状态。经验值：70

3、“メラリザード”：究极魔龙幼体，HP 充沛，物理攻击强猛。并与其它魔龙幼体一样，会使用冰箭和火球两种远程攻击方式。经验值：160

4、“ラストテンツク”：模样好似马戏团里的小丑，走起路来摇摆不定，会运用舞蹈魔法，是较比烦人的角色。经验值：152







5、“グレイトホーン”：身体极为强壮，手持一丙大铁锤，物理攻击威力惊人，会心一击需要一回合蓄力时间。经验值：150

6、“マンドラゴラ”：身形纤细，外表好似一根胡萝卜。以长长的触须作为攻击武器，会使用“腹减”魔法，令我方角色的“满腹度”数值快速下降！经验值：100

7、“かげのきし”：暗黑骷髅剑士。特殊攻击可弹飞我方角色随身携带的道具。经验值：165

8、“スダーキメラ”：相貌与秃鹫极为相似的魔物。徘徊于半空中，一旦发现目标便快速接近，行动异常迅猛。虽然不具备任何特殊攻击能力，但仅凭单纯的物理攻击便可对我方角色造成极大的伤害！经验值：215

9、“ドラゴン”：成体魔龙是本迷宫中最为嚣张的魔物，其物理攻防能力之强悍令人乍舌，并能够喷射火球进行远距离攻击（龙类魔物的特性）。经验值：500

迷宫复杂度：5



历尽千辛万苦，费尽周折，终于杀出重围，自有如人间炼狱般的迷宫中安全脱出，进入游戏中最后的休息地点“ひかえの间”。这里虽为暂休场所，但除了圣坛上可以记录游戏进度外，没有其他任何设施。这不禁叫人火冒三丈，因为在下一个迷宫中玩家们将面对总 BOSS 的强力挑战。注：踏上“ひかえの间”北侧的上行石阶便可进入魔王“海伦查斯狄思”（ヘルジャスティス）的住所——“黑暗の间”。

“黑暗の间”

迷宫层数：2 层

注意事项：与魔王的战斗在第二层迷宫中进行，因此在第一层迷宫中要尽量节省各种道具，为 BOSS 战早做准备。

特色魔物介绍：与“邪恶之风穴”相同。

迷宫复杂度：3

魔王的房间内，双方相互对峙着，正义与邪恶的战斗即将开始……魔王靠坐在金光闪闪的王座之上，神情悠闲自得，显然没有将冒犯者放在眼里。





“哼，我以为是谁在阻碍我呢？连那个大地之神都被我封印了，你们这些好似小虫一样软弱的人类又能做些什么呢？”海伦查斯狄思望着多鲁尼哥，撇撇了嘴，轻蔑地说道。

“低级的思维造就出愚蠢的人类。来见识一下我的厉害吧，只有我才是这个大地真正的救世主。”海伦查斯狄思缓缓起身，阴阳怪气地说道。

“我要将你送入黑暗世界，让人类彻……底……绝……望！”海伦查斯狄思咬牙切齿，一字一顿地说道。

BOSS 战 1（海伦查斯狄思第一形态）简要说明



此役难度颇大，开始阶段魔王会与四只“ドラゴン”呈扇面状阵型，如潮水般向我方推进。而我方需要考虑的是，如何能在不被敌方包围的同时，先将四只“ドラゴン”一一解决。因此，在每回合行动之前，玩家





们都要进行一番周密思考，切勿盲目行动（使用金手指的玩家除外）。另外，辅助道具和魔法的使用尤为重要，影响范围比较广泛的杖系和卷物系魔法更是必不可少。海伦查斯狄思拥有近身和远程两种物理攻击招式，虽然威力惊人，但都不附带任何特殊属性。故而在单打独斗时，我方的胜算会较高。

“呦?! 我竟然……”眼看自己的护身魔甲被击致粉碎，魔王有些无法接受这个事实。

“不可饶恕，你这无能的人类！我就是这个世界正义的代表，你与我作对是要受到惩罚的！”海伦查斯狄思怒火中烧，声嘶力竭地暴叫着。

“我要将你变成一块石头，让你进入无尽的黑暗中，永远无法脱身……”海伦查斯狄思在叫嚣的同时，双手已慢慢抬起。

多鲁尼哥发觉事态不妙之际已为时太晚，只见魔王双手之间乌光闪耀，石化魔法已然发动……只一瞬间，那个不畏艰险，斩妖除魔，曾经与勇者一同拯救世界的武器商人竟然变成了一尊石像……正义的火焰被黑暗的漩涡所吞噬，希望之光在邪恶的暴风中摇摆不定，越来越微弱……但微弱不等于逝去……

“爸爸……太危险了……爸爸……啊！”一连串夹杂着恐惧和不安的梦话之后，波波洛被噩梦所惊醒，紧接着便是一阵急促的呼吸声。

虽然是梦，但太真实了。在梦中，波波洛见到父亲在暴风骤雨中左突右冲，挣扎着，喊叫着，可最后还是倒下了……而自己却只能袖手旁观，并且距离精疲力竭，倒



地不起的父亲越来越远……

“你怎么了，波波洛？”躺在旁边床塌上的巴巴勉强睁开双眼，关切地问道。

“难道……你做了与我相同的梦？这究竟意味……”巴巴不解地说道。



忽然间，巴巴的身体轻微地抖动了一下，她似乎想到了什么……

“我明白了，波波洛。你赶紧去‘邪恶之风穴’，不要担心我，你父亲恐怕正身处危难之中。”巴巴一边用力握着手，示意波波洛赶紧出发，一边神色紧张地说道。

这时，玩家所操纵的角色变为波波洛。与前文中多鲁尼哥的游戏流程一样，先自巴巴的住所向西进入“邪恶之风穴”，再经““ひかえの間””，最后在“黑暗の間”与魔王进行殊死的搏斗。因此，关于游戏中的注意事项请诸位玩家参考前文，此处不再过多说明。

“愚蠢的人类呀，为什么……”见到波波洛的到来，海伦查斯狄思可是对人类的“执着”感到不解。

“哦……对了，你是我心爱石像的儿子吧。这太好了，你可以和父亲一起被陈列了……呵呵……”海伦查斯狄思怪笑着说道。话语间开始一步步向波波洛逼近。



BOSS 战 2（海伦查斯狄思第二形态）简要说明



比起先前的 BOSS 战容易了许多，海伦查斯狄思的攻击力虽然依旧霸道，但 HP 值却降低了不少。给人感觉反倒是 BOSS 失去了与我方抗衡的资本，真是越来越猜不透 ENIX 了。除此之外，海伦查斯狄思可令我方伙伴“叛变”，成为敌方势力。因此在战斗时，应合理安排伙伴的数量，以免逞了他人的士气，灭了自己的威风。

“啊嗷嗷嗷嗷 ~~~~~ 混帐……我竟然会……”海伦查斯狄思全身被蓝色的电光所包围，双手抱头，痛苦不堪地叫道。

“呵……呵……但是，愚蠢的人类呀……我死后你父亲身上的咒文依然不会消失……为夺去我的生命而后悔吧……嗷嗷嗷嗷啊!!!”激情的“演讲”尚未完成，海伦查斯狄思便在一阵痛苦的叫喊声中化为了灰烬，随风而去了。

由于魔王的封印被揭开，大地之神恢复了自由。为了表示谢意，创造世界的神片刻无休，立即与伊娜思和洛赛一同施展魔法，解除了多鲁尼哥的石化封印……

镜头转到库莱特帕莱纳城二层的皇宫，老国王告知多鲁尼哥父子，为了感谢他二人为库莱特帕莱纳大陆所做出的贡献，过一会儿要举行盛大的“祝典”。而在庆祝活动之前，老国王让这对“英雄父子”先接受城下町村人的祝福。先来到一层的食堂与娜娜交谈，然后到城下町随便找几个村民闲聊之后，便可回皇宫去参加“祝典”了。







"祝典"活动正式开始，在一阵庄重而雄壮的乐声中迎来了整部游戏的结尾部分……世界恢复了和平，象征繁荣昌盛的海龙之火再次熊熊燃烧起来，巴巴依然过着清闲、隐居，但却消息灵通的生活……多鲁尼哥父子的事迹被大陆间的人民广为传诵，直到黑暗再次降临世界的那一天为止……



贤者之穴

贤者之穴将在海龙岛上出现!!

这座贤者之穴是位于海龙岛上，并且这座贤者洞穴不是明显在那里设置好的而是在岛上一处隐秘场所，只能是达到一定条件并在整座岛中到处漫步偶然才能碰到的，所以比较难找。这座贤者之穴总共有69个问题，只能是从第一问到第二问这样顺序进行，并且是答对一问才能进入下一问，所以大家一定要耐心进行不然便会前功尽弃。

01 用心的草床：在这里有35个草丛，你碰到任何一个都会死，所以你只能利用R1与方向键配合移动走出。

02 破坏石像按开关：这关是将石像破坏并在这里找到相应的替代品将开关压住，找到的对象必须相应。

03 使用仗的效果跳跃：这比较难将使用水晶性质的仗当回到开始的地方时，利用反射的机会再使用这个仗便能跳到下一层。

04 击倒对手：顺着水流的方向前进，来到敌人面前使用其它攻击型仗，击打对方5次便能晋升。

05 用卷物全体攻击：在这个卷物的屋子里有30的敌人，将他们全部击倒便可过关。

06 攻击型仗的活用：利用各种攻击型仗的威力，保护自己并饮用草药，进入正确的屋子，便有可能进入下一关。

07 毒箭的效果：毒箭有相当大的威力可将攻击力减半，这里的怪物非常强，一般攻击你两次便死，消灭他进入下一关。

08 移动装置：在这间屋子里有很多传送装置，你必须选择正确的路线才能进入下一关。

09 替身的法术：在这个屋子中会有许多石像替身，所以多鲁尼哥不会受到攻击，但石像被击破效果便消失，所以应选最短移动距离。

10 大家多注意：草神之壶的屋子，当你带草进入这里时便会收到攻击，当舍弃时攻击便会停止。

11 制作假冒的多鲁尼哥：使用替身之仗，会出现一个分身，当这个假的对鲁尼哥在屋子中时真正的便不会受到攻击，但这个威力只能维持24秒。

12 地雷的出现：这关应比较注意，你靠近时便会隐身，而当你到眼前时便会发动进攻，引爆地雷，想生存是不太可能的。

13 躲避视线：使用特殊草药使对方不能看到正面的物体，多鲁尼哥通过移动和逃跑将敌人击倒。

14 草床的无效化：在这里使用特殊卷物，在短时间内可以在草床上移动，不受攻击。由于时间紧所以要灵活移动。

15 掌握指环的效果：通过装配指环，多鲁尼哥可以在水中移动，这间屋子还会令你使用其它种类的指环。

16 借助圣域的卷物：圣域的卷物上拥有一件飞行道具(火之箭)，当主角装配上它时便可二次攻击，顺着道路前进。

17 魔幻方块：使用卷物，可对周围的8个敌人有效，再将神奇的草和卷物顺序使用。

18 从谁开始飞：一时间仗可使用4回，仗在最初飞起的时候必须到达这个阶段以上从上左下取得。

19 仗的射程范围是3：风之仗向敌人使用一回合可使用5次其射程是2-3格，并且强制移动。

20 金币的回收：在这里是移动最短的，在这玻璃床上移动极快，并且可捡拾金币，但会招来敌人。

21 规则制的理解：在这里一定要认识规则，地形的利用也是十分重要的，同样要用技巧克敌。

22 引导的重要：装备上远投指环，便可拥有投掷的能力，这样向敌人投掷2次火焰草便能消灭。

23 两种方法：通过移动们来到这里，到左面旁边的屋子中将其中间的墙壁破坏并获得草药。

24 向左飞：在这里得到替换之仗顺路向前走，再得到一把壶，在这附近使用替换之仗。

25 祈祷之仗：在左方的小屋中装配远投指环，将仗向墙壁投出便可进入下一关。

26 射程范围是10：将壶投出，落在10格远处，再使用另一只壶，这样便可将射程加大。

27 箭一定有方向：木之箭应该是从左方向飞过来，但当主角右侧状态时箭便由上部飞来。

28 道具的使用与舍弃：在这个阶段的地点右边的屋中有3个道具，使用便可将阻碍清楚。

29 引诱敌人：当敌人处于直击倍速状态时，使用时限爆弹的卷物等待，时机一到引爆8个卷物将敌消灭。

30 仗的使用：使用替身之仗，制造出替身，利用假人牵制敌方，主角进行攻击。

31 火焰草的使用：在这里先来到台阶上将火焰草向前投掷，乘敌人躲避时冲上去便可。

32 固定好壶：在这关使用强化壶的卷物再使用壶放上，在最后阶段将壶移动，可有10秒的时间。

33 剑经水的洗礼：进过神水的剑攻击力减半，但只能为持12回合，击倒后可再利用。

34 重要场所：来到这个屋子中便会被水所阻碍，从屋中找出水之卷物，使用后可使你在水中运动。

35 坚固的防守：敌人的防守很坚固，当取回物品后便能使用投技效果将敌人消灭。

36 了解敌人的运动：在这一关的敌人是有规律的，移动速度与攻击范围同方式，只要抓住空隙便能反击。

37 将敌击倒：将时限爆炸的卷物先设置在地上，向上方走引敌深入，再将其消灭。

38 石像的有效范围：要将敌人击倒必须击中他5次以上，在这个拥有10作石像的屋中一定要考虑攻击力与防御力的关系。

39 有效利用地雷：选择适应的地雷，可在主角周围设置8个，等待敌人靠近，将其一举击倒。

40 努之仗：当你的魔仗处于愤怒状态时，便可吟唱魔法，这样对于死灵系的有特殊攻击。

41 睡眠的场所：在这里使用催眠之仗可将敌人催眠5-8秒，你可在他们睡眠时，选择最短的路线移动。

42 注意不要忘了捡金子：这里没有敌人，但是也不好过，你必须在下面的屋中使用远距离的仗将掉下来的金子捡走。

43 借助石像的力量：在这一关你将想办法来到这座被破坏的石像旁，但是路上会出现很多陷阱。

44 无限效果的仗：对敌人使用疼痛之仗，当使用2次便要恢复一下，这样便可无限使用了。

45 水晶武器：将上一关取得的草药饮用，再使用魔法之仗，水晶便会将效果反射，这样便会将敌击倒了。

46 使用技巧的重要：在这一关会有较多的敌人从附近的屋中出来，但只有一间是真的。

47 敌人也会变身：当主角使用魔法仗抗敌时大多数他会变身，你应该在他变身时将他击倒。

48 恢复咒文会令死灵变弱：在某种情况下恢复咒文可将幽灵系的敌人弱化，这样你便可以轻松获胜。

49 卷物应合理使用：在这重要时期，使用魔法卷物在草床上移动，但这些卷物在地雷上是无效的。

50 移动速度下降：当你使用魔法仗攻击时你的移动速度也将只用平时的一半，所以应调整好攻击距离。

51 水中也会捡到物品：当在水中运动时，应使用寻找之仗，在水中一样会出现宝物。

52 毒草的使用：在这里会出现一群有毒的孢子生物，一旦中毒要马上服解毒草进行恢复。

53 一同讨伐诱惑敌人：单凭一人的势力是不能过关的，一定要齐心协力一同对敌，这样才能战胜敌人。

54 两种仗的活用：在这关问题出现了，单凭一种攻击不能取胜，这时便要进行多种魔法仗的合用，这样才能出现好的效果。

55 千万不能踏错：在这个屋中布满了地雷，并还有敌人在于你捣乱，千万不能踏错，否则必死。

56 飞行道具的危险：圣域的卷物是一件威力强大的武器，如果直接攻击敌人便会一击必倒。

57 卷物的有效范围：卷物的攻击也是有范围的，只在周围8格中，所以应等敌人靠近才能使用。

58 正确的选择：在10种魔法卷物中，有一种可将自身变透明的变身卷物，在这里将自己变身，逃过敌人。

59 敌人的弱点：向左上右上得取火焰草，使用火焰草向敌人投掷，再向右下移动将敌人击倒。

60 抑制睡眠的对策：在这里你应该先饮用抑制睡眠的草药，不然只会等待死亡。

61 敌人位置固定的重要：在保证正却移动的路线时，一定要注意敌人的位置不然会被其突袭的。

62 铁球的飞行方向：当重力石像被催眠后这里的铁球便会开始移动，主角应顺着铁球的左方向飞。

63 放置卷物的场所：从左方取得卷物，放在右面的场所入口处附近，可将敌人一举击倒。

64 避开敌人攻击范围：在这里主角的周围布满危险，在这里会有重力石像和催眠植物，一旦进入他们的攻击范围，便会发动攻击，但度过这段时期便可以到下一问。

65 折反之箭：在这里你将得到一种新的道具，是专攻地雷的一种箭，当你发射它会通过墙壁反弹，成功落在地雷上。

66 这里将向下飞：在这里主角将进入左边的屋中，乘着铁球向右下移动，但要注意敌人的阻拦。

67 瞬间移动仗的使用：在这一关你将会得到瞬间移动之仗，可在墙壁与墙壁间移动，你要在右边的屋中使用。

68 火焰草的威力：服下火焰草，在敌人面前投掷，可将敌人一击必倒。并且在这里还会有火焰草，但一定要限制使用。

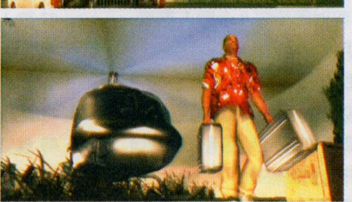
69 最终的场所：来到一座石像的屋中，将屋中的怪物全部击倒，便可完成整个贤者之穴。最后通过一条水脉上到地面。

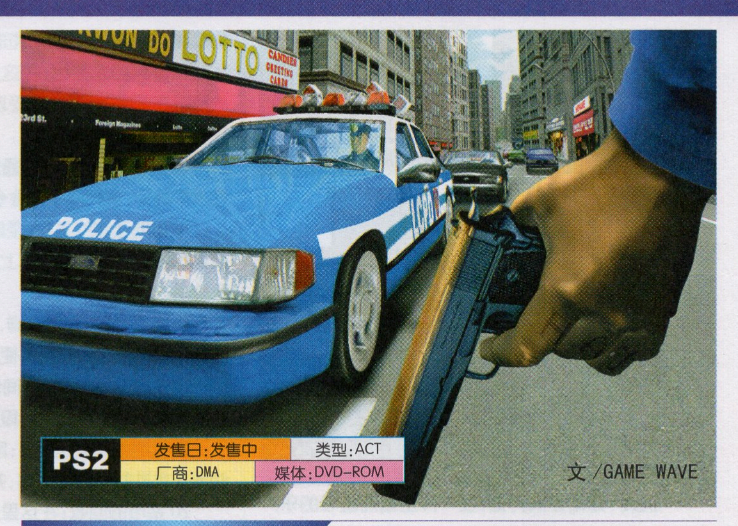
侠盗猎车手～堕落城市











PS2 | 发售日:发售中 | 类型:ACT | 厂商:DMA | 媒体:DVD-ROM

文 /GAME WAVE

操作入门

步行时

十字键 / 左 ANALOG	移动
右 ANALOG	第一人称视点
□	跳
△	进入汽车 / 其它交通工具
×	跑
○	攻击 / 身击
L1	向前看
R1	瞄准
L2/R2	换武器
L3	蹲下
R3	向后看
START	暂停

驾驶时

十字键 / 左 ANALOG	移动
□	刹车 / 倒车
△	离开汽车 / 其他交通工具
×	加速
○	射击
L1	收音机换台
R1	手刹
L2、R2	向左望、向右望
L2+R2	向后望
L3	鸣笛
SECLET	换角度
START	暂停

故事背景

TOMMY VERCETTI 在 LIBERTY CITY 的高设防监狱坐度过了漫长的时间，今天终于重见天日。不过老大 SONNY FORELLI 并不想留在 LIBERTY CITY，他想向南面扩展势力。于是 SONNY 决定送 TOMMY 到南面的 VICE CITY 开路，让他胡作非为一番后自己再乘机大举入侵。就这样，TOMMY 在 VICE CITY 的杀戮日子便开始了。

游戏玩法

游戏的玩法是以执行任务为主，每次上头委派任务后，画面左下的地图会有正方形或三角形的图案，只要到达该处，然后执行指定任务，完成后可取得酬金，利用酬金可购买更强的武器。

接受任务

随故事发展，TOMMY 会收到不同的任务，任务内容十分多样化，而执行任务的方法也不尽相同。只要能够完成任务，你可以不择手段。

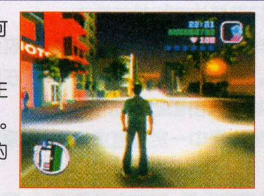
初期的任务是在 LAWYER'S OFFICE 得到指令，然后需要拿取手提电话。这样一来，以后有任务的时候会通过电话通知。



拦路抢车

游戏内，TOMMY 没有自己的车，但是 TOMMY 可以拦路将别人的车抢来使用。

具体方法是走近停在路边的车辆或以身体将正在行驶的车截停，然后按△，这样便可将车据为己有。不过抢车时一定要留意附近有否警察，有警察在场的话很容易当场被捕。



通缉级数

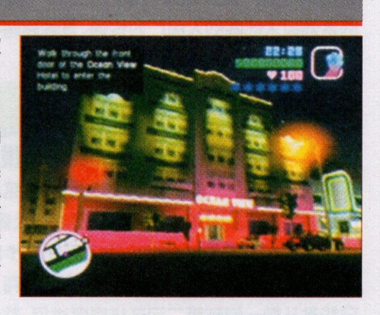
画面右上方的星星是通缉级数，级数越高，警察派出的部队越精锐，也越容易找到 TOMMY。令通缉级数上升的方法很简单，就是滥杀无辜，杀警察、偷警车会升得更快。通缉级数为 0 时，TOMMY 不单不会被警察盯上，更可以帮警察捉贼，方法是看见有警察追贼时，可以上前打贼一拳，这样可取得$50 的好市民奖。



流程攻略

1 伏击

经一轮商议后，老大 SONNY 终于决定派 TOMMY 到 VICE CITY 进行毒品买卖。TOMMY 下飞机后，已有车准备好，负责驾车的是帮会在 VICE CITY 的接头人 DEN ROSENBERG。上车后立即驶到约定地点，卖家也刚好到达。正准备交易时，突然遇到伏击，卖家和两名同伴死了，钱货尽失。到达安全地点，KEN 提议 TOMMY 先到酒店休息，于是他自己驾车到 OCEAN IVEW 酒店。



要点:SAVE POINT

一进入酒店便可看见在柜台前有红色"录音带"的标志，这就是 SAVE POINT。没有任务时可以利用这个 SAVE POINT 来储存进度，而每次进入游戏也会在这里开始。

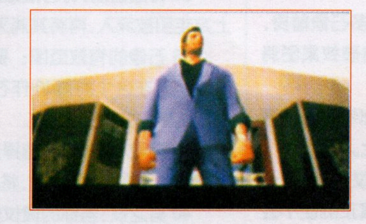
2 聚会



到酒店后，TOMMY 马上联络 SONNY，并通知他这个坏消息，SONNY 非常气愤，并命令 TOMMY 将钱和货取回。第二日，TOMMY 起床后马上到 LAWYER'S OFFICE，与 KEN 商讨如何取回钱和货。KEN 认识一位前黑道人物 COLONEL，刚好今天他会在游艇上开 PARTY，到时会有不少黑道人物出现。而 KEN 正好也被邀请，于是 TOMMY 便想乘机打探消息。

3 盛会

取得 KEN 的邀请卡后，TOMMY 迫不及待地出发。KEN 并不想 TOMMY 穿这件夏威夷恤出席 PARTY，所以提议换套较合适的衣服。来到 RAFAEL，可马上更换新的衣服，然后到码头，并登上一艘游艇。认识了 COLONEL 后，COLONEL 表示他也在四处打探 TOMMY 遇伏事件的消息，不过还没有发现。之后 COLONEL 要他的女儿 MERCEDES 带 TOMMY 四处参观。认识了船上的人后，MERCEDES 表示不想留在船上，于是要求 TOMMY 带她到 POSITION CLUB，完成可取得$100。



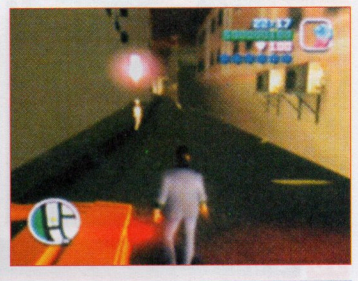


4 初进

返回 LAWYER'S OFFICE，将情况告知 KEN。TOMMY 认为只有找到消息灵通的人才能查出真相，于是 KEN 便叫 TOMMY 到 MALIBU CLUB 找 KENT PAUL。找到 KENT PAUL 后，他表示事件可能与 OCEAN DRIVE 的厨师有关，于是 TOMMY 马上去找那位厨师。

找到厨师时，他正在使用手机，将他击倒后可夺取他的电话。之后有位叫 LANCE 的人出现，他就是之前交易时负责驾驶直升机的人。他将一支枪交给 TOMMY 后，后面有三个厨师出现。这时可以与厨师们大战一场，不过还是听 LANCE 的话，尽快离开吧！登上 LANCE 的车，然后迅速离去。由于 LANCE 的目的与 TOMMY 一样，大家都是想取回货和钱，所以两人开始合作。之后，LANCE 让 TOMMY 驶到附近的武器店（地图有枪的地方），接下来可以返回酒店。



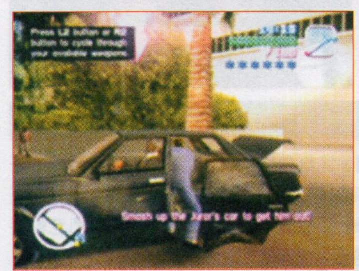


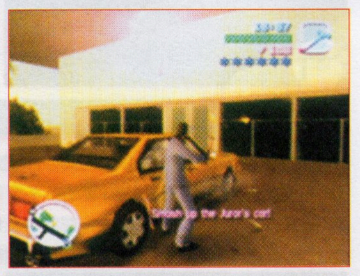
要点：武器店

进入武器店，站在粉红的位置，即可进行选购。这里除了枪械外，还有避弹衣供应，有足够金钱的话，就可以来这里购买所需。

5 恐吓

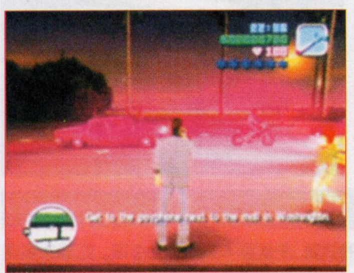
到 LAWYER'S OFFICE 找 KEN，他有新任务委托，因为要当地黑帮做点事后才可得到他们的帮助。这次任务是令两个陪审团成员改变主意，判黑帮的人无罪。这种小事当然不会难到 TOMMY，不过千万不要杀他们。一出门口，即刻目击一宗交通意外。一名维修工人被车撞死，司机不顾而去。TOMMY 在工人身旁拿到铁锤（走近按 L1），然后向两名目标出发。恐怖吓陪审团成员的方法是尽情破坏他们的汽车，TOMMY 可以利用铁锤或其它有同等效果的东西，走近车时按○。对付南面的一个时，先向黑衣人袭击，他们会上车逃走，不过马上发生交通意外。在他弹动不得时，就可向他的车动手。





6 谋杀

恐吓陪审团成员后会收到两个电话，第一个是 SONNY，大意是催促 TOMMY；而第二个是有关新任务，不过在电话里并没有说出内容，只是叫 TOMMY 到指定的电话亭。于是



TOMMY 便向电话亭出发，在快到达电话停时，电话突然响起。拿起电话后，照对方的指示从电话底下取得任务内容。

现在的目标是一名送薄饼的人——CARL PEARSON，要在他完成送薄饼前将他干掉。这任务的难度在于对方骑着摩托车，高速行驶时难以下手。所以第一步是截停他，方法是利用车撞向他，在他倒地时加以最后一击。

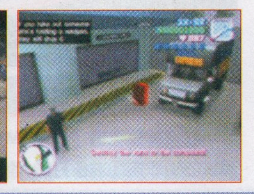
7 速递

回到 LAWYER'S OFFICE，KEN 正在招待一位名叫 AVERY CARRINGTON 的客人。KEN 表示想帮 AVERY 做点事，TOMMY 当然很不满，认为 KEN 在这时候还这只顾赚钱实在难以接受。当二人争论时，AVERY 便出面调停，表示如果 TOMMY 愿意帮他，一定得到好处，于是 TOMMY 也只好接受。其实 AVERY 是一名地产商，经常利用不法手段来控制地价和楼价。这次任务是要破坏一家速递公司，因为这公司所在的位置属黄金地段，AVERY 想收购但不成功，所以要求 TOMMY 令他们不能营业。

去那家速递公司前，先要到 RAFAEL'S 更换一套适合任务的服装，然后便可正式出







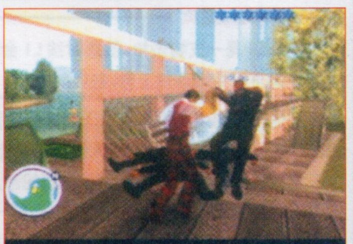
发。到达时发现速递公司的员工正在示威，这正是 TOMMY 乘机闹事的好机会。TOMMY 走进人群，然后任意打人，令场面开始混乱。之后保安会打开铁门，这时可走到速递车停伯的地方，如果这时身上没有枪的话，可以干掉有枪的保安并取他的枪来用。这里共有三辆速递车，将右面的车驶到其余两辆附近，然后用枪将附近的油桶打爆，可造成连环爆炸。将三辆完全破坏，任务也就此完成。

8 GOLF 场

去地图出现"A"的地方找 AVERY，途中会收到 COLONEL 的电话，他替 TOMMY 调查上次交易遇伏的事件有点进展，于是约 TOMMY 到他的船上见面，之后地图上会有"C"的记号，不过还是先找 AVERY 吧！这次 AVERY 想 TOMMY 解决一个讨厌的家伙，而那人正在会所打高尔夫，所以 AVERY 将会所的会员证交给 TOMMY，并叫他换套高尔夫球衫。

先到有 T 恤标记的地方更换衣服，然后向会所出发。由于不能带枪进入会所，如 TOMMY 有枪的话，会给强制放于门外。进入后可以使用高尔夫球车，同时可以获得高尔夫杆。驾到目标所在的地方，目标人物身处高台之上，而且有保镖在身边，所以动手时要很小心。当走上台后，目标会马上逃走，先不要与保镖纠缠，立即跳回地面，务求在目标上高尔夫球车前解决他。但如他成功上车，也可到出口等他出来。

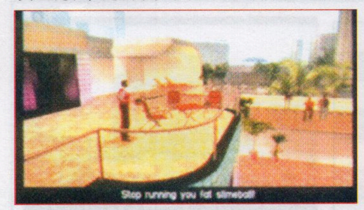


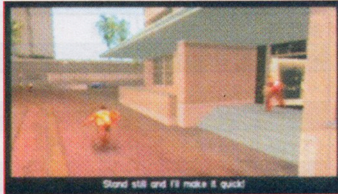


9 叛徒

到 COLONEL 的船，COLONEL 表示他发现手下 GONZAIEZ 原来是叛徒，所以想 TOMMY 出手解决他。当 TOMMY 追问伏击的事是否与他有关时，COLONEL 只答应会帮 TOMMY 找回失去的钱，看来这次的任务又是白辛苦了。COLONEL 说 GONZAIEZ 正在别墅中与人畅饮，并送一把电锯交给 TOMMY！

进行这个任务前一定要准备一辆车以备逃走之需，先将车停在目标所在的别墅门前，然后可进入大门杀戒。追到下层时，GONZAIEZ 会逃到出外，由于拿着电锯会走得较慢，所以追杀时可以先将电锯收起，走近时才拿出来。将他解决后，警察马上来到，通缉级数升到两粒星。这时要马上逃走，目的地是"喷油房"（地图上的粉红点）。将车驶入喷油房，车便会改头换面，通缉级数会降回 0，任务也告完成。

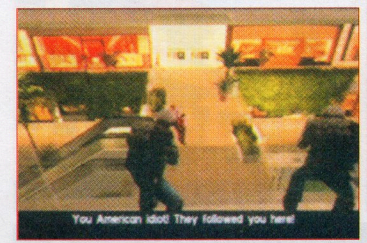




10 枪战

回到 COLONEL 的船，当 TOMMY 想追问有关伏击的事时，COLONEL 也没有直接回答，看来他根本就没有诚意！不过，目前唯一可以依赖的只有 COLONEL，所以唯有继续听他的指示！这次 COLONEL 想 TOMMY 找一位间谍，那间谍取得了一块高科技晶片，而这次的目的就是取得这块晶片。

因为会有一场追逐战在此发生，所以进入商场前应先准备一辆跑车在商场北面的出口。进入商场，利用扶手电梯到上一层便可找到那间谍，不过语言不通，加上有特警出现，令间谍侥幸逃走。这时先要离开商场，期间特警会不断向 TOMMY 攻击。为了尽快从间谍手中夺得晶片，TOMMY 应以最快速度走到外面。这时间谍已驾驶摩托车离开，马上利用汽车将他撞倒，然后干掉他夺取晶片，再赶回码头交货就可以了。

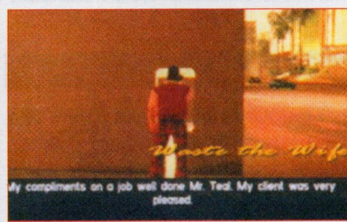


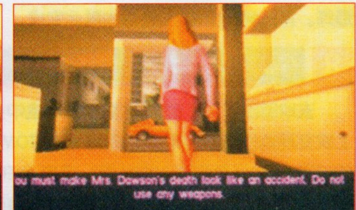


11 意外

在接下个任务前可以先作 SAVE，在酒店门前会接到电话，与上次一样是要 TOMMY

到指定的电话亭。到达后知道这个任务是杀一名女子，而且要做成交通意外般，所以应先找辆速度快而又耐撞的车，然后才去指定地点。到达指定地点后，那位女子会从珠宝店出来并开车离去，任务也随即展开。玩者要不断碰撞她的车，她的HP便会下降，直至HP为0，或直接将她撞落海，任务便算完成。





12 保护

再到COLONEL的船，COLONEL表示DIAZ正进行一单买卖，但担心安全问题，希望COLONEL帮手，于是COLONEL便派TOMMY充当保镖。TOMMY首先要到一个停车场拿取武器，这时LANCE也会出现，并表示愿意出手相助。

要点：RUGER

RUGER是一支狙击枪，使用时按L1会转为第一人称视点，而瞄准也会变为手动，按L3蹲下可令准确性上升，按○射击。

到达交易地点，LANCE和TOMMY分别在左右两边的高处把守。到达岗位后，对方也已出现。但是，突然有另一群人杀到（留意地图上的黄点），这时要确保DIAZ和LANCE的安全，向敌人猛烈开火！连续解决几轮敌人后，正当以为安全时，有两人驾摩托车夺走了DIAZ的公事包。虽然将一人击毙，但另一人还是逃走了。TOMMY马上使用敌人的机关枪和摩托车追赶。最后成功夺回公事包，并带回给DIAZ。

要点：机关枪

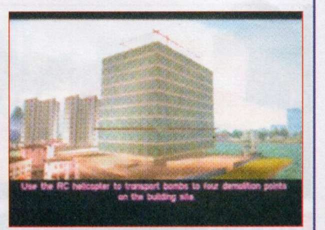
机关枪可以在驾驶时使用，按○发射，按L2向左面射击，按R2向右面射击。

13 拆楼

到AVERY的地盘，这次他要TOMMY做的是破坏一幢建造中的大厦。AVERY在附近准备好一台遥控直升机和四个炸弹，TOMMY要做的是控制遥控直升机将炸弹放在指定的位置。现在先到控制直升机的货车，上车后可立即控制直升机，不过先不要拿炸弹，应到对面的建筑物确定一下炸弹的投下位置，因为拿取第一枚炸弹时，7分钟的倒数会马上开始。投放炸弹的位置由地下到3楼，每层都有1处，而往上层一定要利用楼梯才可到达，途中会有工人攻击直升机。

要点：遥控直升机

操作法	效果
+字键 / 左ANALOG	移动
×	上升
○	放下炸弹
□	下降
L2	向左转
R2	向右转



14 追踪

DIAZ之前曾经要求TOMMY会面，现在终于到时候了。到达DIAZ的屋后，他要求TOMMY跟踪一名叛徒，因为那叛徒偷了DIAZ的钱，DIAZ希望找出他收藏钱的地方，之后才决定下一步行动。

于是TOMMY便到达叛徒的家，并由窗子偷看屋内情况，不过被他发现，并且从屋顶逃走，然后跳回地面上车。TOMMY追上，使用附近的摩托车，只要一直跟踪着他便可，不用作任何还击。最后到达他的藏身处，任务也算完成。





15 空袭

DIAZ终于决定向这些叛徒下手，之后LANCE出现，而且化名为QUENTIN，今次就是他送TOMMY到目的地进行任务。在上直升机前，TOMMY和LANCE终于有机会交谈，原来他们同样认为DIAZ与伏击事件有关，所以借故接近。

到达目标上空，有不少枪手向直升机开火，这时要在直升机的HP降为0前将敌人消灭。但由于在直升机上难以瞄准，所以应留意敌人附近有否油桶或汽车，将它们打爆会较易消灭敌人。成功降落在敌人的门前，可以开始杀入屋内。这时敌人的反抗能力较弱，可以轻易取胜，然后上屋拿取公事包，LANCE会接走TOMMY。

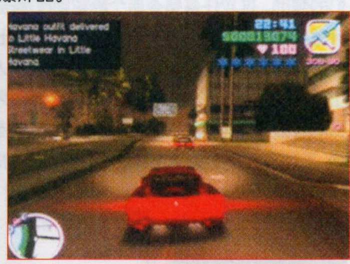




16 嫁祸

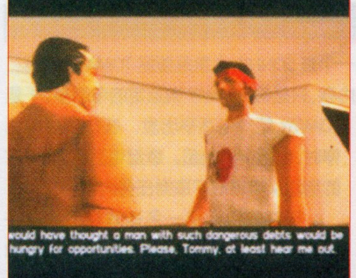
AVERY又有新任务了，他想楼价下跌，方法是故意令当地两帮人HAITIAN和CUBAN发生冲突。他希望TOMMY扮成CUBAN的人，然后将HAITIAN的老大干掉。首先TOMMY要到指定的地点更换衣服，然后去HAITIAN的地盘。由于一走近，帮会成员会立即发现，而且会开火，所以最好的方法是在目标人物对面的窄巷，利用狙击枪射击，技术好的话，可以一枪解决，然后尽快离开。万一目标利用车逃走，情况会变得麻烦，需要撞毁他的车才能完成任务，而且要留意对方的车会扔下爆炸品。





17 坦克

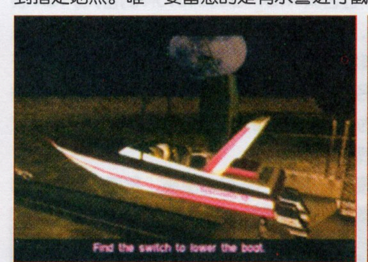
到COLONEL的船，COLONEL也认为伏击事件与DIAZ有关。之后COLONEL提出新任务——偷取军方的坦克。虽然TOMMY不想花时间，但也只有无奈接受。这看似困难的任务，但其实非常简单。首先到达坦克的所在地，跟着坦克到达一个"T"字路口时，它们会停下来，这时是偷坦克的好时机。成功后，将坦克驶入指定地点，然后离开便告完成。

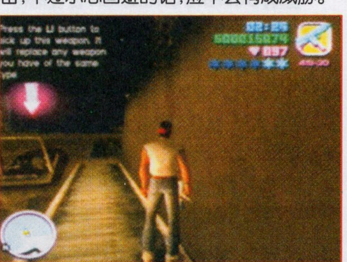




18 快艇

到DIAZ的大屋，DIAZ表示想取得最快的快艇，于是要TOMMY去夺取。先到达指定的码头，然后准备机关枪或其他趁手的武器。因为敌人的攻击不弱，有需要的话应事前购买避弹衣。将附近的敌人解决后，可走入码头的控制室，将船放到水面，然后上船并驶到指定地点。唯一要留意的是有水警进行截击，不过小心回避的话，应不会构成威胁。





19 粉碎

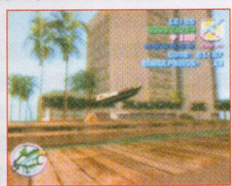
收到神秘电话，要TOMMY到电话亭。在电话亭得到进一步指示，对方说有一班由欧洲来的犯罪集团准备打劫，他不想有这样的事发生，所以要TOMMY将那班人解决。

任务时间为 9 分钟，所以行动一定要快。先在蓝色点取得武器，然后到第一目标的所在地，当时他在商店附近的广告牌上工作，可在远距离用狙击枪解决。第二个目标在车上，如走得太近，他会马上逃走，所以也应以远距战为主。第三和第四目标在同一车上，这时可以利用之前追踪叛徒一关的建筑物作狙击台，先将右面的解决，当左面的下车时再开枪射杀。由于这里有不少警察，所以被发现的机会很高，建议利用天台逃走，然后在尽头跳下并取得摩托车，再驶入附近的喷油屋。第五目标在游艇上，只要在对岸用狙击枪即可解决。最后的目标正驾驶着摩托车，所以可先夺一辆跑车，撞死他便告完成。

20 测试

到 CUBANS 的餐厅，与 UMBERTO ROBINA 交谈后，他想测试一下 TOMMY 的快艇技术，于是叫 TOMMY 到码头。上快艇后，将快艇驶到黄色标记时，测试便开始。测试时间为 3 分钟，到达所有 CHECK POINT 便完成。虽然快艇的操作法与汽车差不多，但控制比较困难，而且 3 分钟的时限其实是相当紧迫，所以一般来说要多试几次才可完成。





21 支援

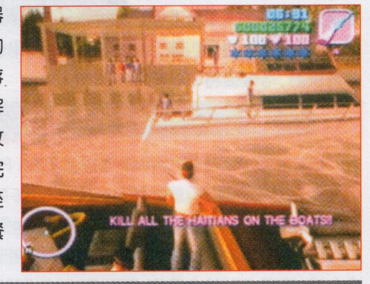
再找 UMBERTO，他会从门外冲进来，原来他与 HAITIAN 冲突，并找了不少人马准备出发，而且要求 TOMMY 作司机将所有人送到指定位置。由于人数不少，所以一般私家车不太合用，一定要找辆大车。接载了 UMBERTO 的人后，可以驾到指定地点，然后枪战马上展开。将门前的人全数解决后，发现狙击手在屋顶，解决他后再消灭几个敌人，便可找到敌人的载"货"车，将它驶回 UMBERTO 的门前便完成任务。





22 强夺

再到 CUBAN 餐厅，UMBERTO 因为 HAITIAN 为所欲为而大感不悦，原来他知道 HAITIAN 正进行一单交易，于是 TOMMY 答应他将 HAITIAN 的货抢过来，然后 UMBERTO 立即派人准备船只。离开餐厅后，先到武器店购买避弹衣和强力武器，以准备之后的激烈枪战。来到码头，立即被送到有两艘游艇的地方，两艘游艇上共有六人，将他们解决后便可上岸。上岸后同样要消灭不少敌人，然后在地图所标的位置拿取公事包。完成后，快艇会被炸毁，而通缉级数会升至四，这时可以利用屋后的车回 CUBAN 的餐厅，当然途中会被警方疯狂截击。



23 毒品

有电话约 TOMMY 到人形标记的地方，进入屋内见到一位女士，她不断说些奇怪的话。TOMMY 想离开，但喝下茶后却变得神智不清，并完全照她的指示做。这次任务是取回毒品，因为毒品所收藏的位置被警方知道了，所以她想 TOMMY 在警察到达前将毒品带走。这个任务比较困难，因为每拿一个公事包会令通缉级数上升，而且取第二和第三个有时间限制。要完成任务，先要准备避弹衣，然后以最快速度拿取全三个公事包。拿取第一个公事包时，将车预先调头泊好，总之要减少不必要的时间。取得全部公事包后，如果有车的话，可以进入喷油屋，这样可轻松回到指定地点交货。但如没有车，尽量利用窄巷逃到目的地。





24 炸船

再到人形标记的地方，那女士知道 CUBAN 拥有极快的快艇用来偷运毒品，她想 TOMMY 利用遥控轰炸机将快艇炸毁。先到达控制轰炸机的货车，然后可以起飞。飞到指定的码头，放下炸弹，之后三艘快艇便会离开码头，以低飞的方法将它们炸毁，然后对方会有人驾车逃走，只要飞近然后放炸弹即可完成。轰炸机数目有三台，而目标有五个，所以到最后可用自杀式的方法将目标摧毁。

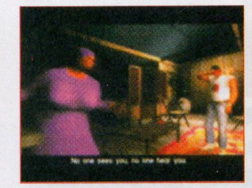
要点：控制轰炸机

操作法	后：爬升 前：俯冲 左
+ 字键 / 左 ANALOG	右：转向
×	加速
○	放下炸弹
△	取消



25 暗中助战

被迷魂的 TOMMY 再次来到人形标记的地方，那女士要他暗中协助她们的人将 CUBAN 打倒，方法是在远处用狙击枪，将对方的人逐一打死，但不可被人发现。先到地图上红色标记的天台，蹲下后可进行狙击，只要在我方的人全灭前将白色衣服（即头上有箭头）的人全数消灭便可。唯一要注意的是敌方会有增援，在任务未完成前不要松懈。





26 破坏

到 CUBAN 餐厅，UMBERTO 正在与两位女性搭讪，不过未能成功，当他看见 TOMMY，马上说出这次任务。今次是要将 HAITIAN 的制毒工厂破坏，计划是伪装成 HAITIAN 的人，然后在他们的制毒工厂装上炸弹。首先到 CUBAN 餐厅东面的窄巷取得 HAITIAN 的车，接载 PEPE 后驶到集合地点。跟随那里的车辆进入制毒工厂，然后下车，并将所有敌人消灭，再在指定位置装上炸弹。因装上第一个炸弹后，45 秒的倒数会立即开始，所以建议从二楼开始装，再按次序装上其余两个，最后走到入口的右面（即工厂的南面），利用楼梯到天台，整座制毒工厂会即时消失。当离开时会遇到 HAITIAN 的残余份子，杀死他们可以取得金钱，不过要小心警察。

27 供求

到 DIAZ 的大屋，他又有新任务，一名外来的毒犯每月都会用船将货运到 VICE CITY，他想 TOMMY 从船上偷走那人的货。在码头再遇到 LANCE，又是二人合作。开始时会有四艘快艇从两条路向目标出发，玩者可以在其中选择一条，只要比那四艘更早到达即完成第一部分。第二部分要打击追截的敌人，这时 TOMMY 会负责射击，将追来的船和直升机破坏便可完成。离开时接到电话，原来是 KENPAUL，他说想与 TOMMY 会面。之后又接到 LANCE 的电话，他暗示想与 TOMMY 合作开创一番事业，不过被 TOMMY 拒绝。



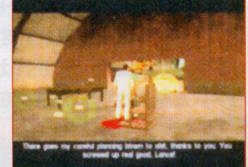


28 救出 LANCE



到 MALIBU CLUB 之前，应先准备避弹衣和一些强力武器。到 MALIBU CLUB，原来 KENT PAUL 收到消息指 LANCE 终于按捺不住，向 DIAZ 采取复仇行动。由于事败，他被 DIAZ 捉住，随时有生命危险。

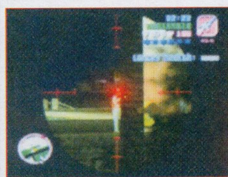
刚离开 MALIBU CLUB，对 LANCE 的行刑也马上开始，他的 HP 会不断下降。于是 TOMMY 到 LANCE 的地方，好不容易才将 LANCE 救出。此时 LANCE 已身受重伤，要马上送医院。离开这个垃圾站，DIAZ 的人马又立即杀到，要以最快的速度来摆脱他们，到达医院便可成功。另外还有一个更简单的方法，那就是利用直升机送 LANCE 到医院。



29 了断

事到如今，要与 DIAZ 决一死战是难免的了。首先要做好准备，避弹衣、狙击枪是必需品，另外密林手枪也是不错的选择，它不仅火力强还可自动瞄准。到 DIAZ 大屋的门前，然后可以进攻大宅。先以狙击枪将守门的喽罗逐一解决，然后从大屋的东面绕到后方，这时 LANCE 会非常勇猛，所以很快便可进入大屋。再以狙击枪将楼梯的敌人干掉，最

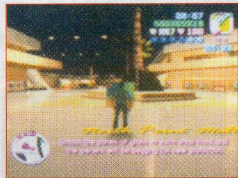
后在二楼找到 DIAZ。先将喽罗解决，然后可专心对付 DIAZ。TOMMY 与 LANCE 合作，DIAZ 当然不是对手，干掉他后，可取得这栋大屋。





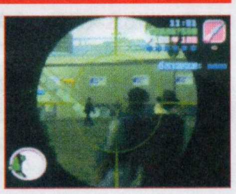
30 立威

DIAZ 死后，TOMMY 想取代 DIAZ，在 VICE CITY 当帮会老大，但一些商店不肯像以往一样交保护费，于是 TOMMY 决定亲自出马，并对其他人承诺 5 分钟内可以解决。5 分钟其实是非常紧迫的时间，要到达 NORTH POINT MALL 最快也要分半钟！所以，之前要准备好武器，个人推荐 M4 机关枪。这次的计划是将 NORTH POINT MALL 内某些酒店的玻璃打碎，强迫他们交保护费。那些可以被破坏的玻璃会在地图上显示，不过要留意是上层还是下层。另外，一家两层的服装店，如收银员在场时打破玻璃，他会按动警钟，通缉级数会升为 2，所以应先解决他。完成这任务的技巧在于路线的编排，以及善用换衣服来降低通缉级数。完成后可以购入自己的产业，只要有绿色屋形图案在大门的话，走进按 L1 便可成为自己的产业。

31 抢劫

到飞机场的电话亭，与之前一样电话马上响起，这次目标是抢走一个公文包。首先要到旁边拿取狙击枪，因为这次任务一定要以远距离进行。在上层会有一位女士从扶手电梯到下层，不过目标不是她，而是在下层与她对话的人，那人手上的公事包就是 TOMMY 的目标。利用狙击枪干掉他后，夺取公事包马上到指定的武器店，任务便告完成。当然警察是这任务的最大障碍，不过用直升机或跑车可轻易避开他们。

32 委托

这个任务是摇滚组合 LOVE FIST 的委托，所以先到他们的 BAND 房（骷髅标志）。认识 LOVE FIST 的成员后，得知他们想要毒品。于是 TOMMY 便与毒品卖家接触，不过之前要准备一辆跑车，到达指定地点后，按 L3 键，卖家便会走近。那家伙收钱后竟想逃走，一场追逐战随之展开。由于对方有散弹枪，所以将它撞倒后也不要下车，尽量用车撞死他才比较安全。取回钱和毒品后又收到电话，原来是 LOVE FIST 想找 MERCEDES，到 MERCEDES 所在的地方接她。当 MERCEDES 上车时，离 LOVE FIST 的演出尚有 1 分 30 秒，所以要用最快的速度送 MERCEDES 和 LOVE JUICE 到 BAND 房。





33 杀手

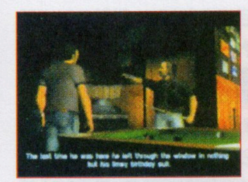
再到 LOVE FIST 的 BAND 房，这次 LOVE FIST 遇到一个变态杀手，说要将 LOVE FIST 成员杀害，于是他们想 TOMMY 出手，先下手为强，将那人解决，用预先准备好的车，到达内衣店，当时这里正举行内衣 SHOW，不过被那变态杀手混入并加以破坏，最后他上车逃走，于是 TOMMY 立即追上。这任务其实不太困难，但由于车的性能不太理想，以及地图未显示对方位置，所以追杀时比较麻烦。最好的方法是尽量跟着他，当他转弯时马上撞击。只要能令他翻车，胜利就在眼前。





34 暴走

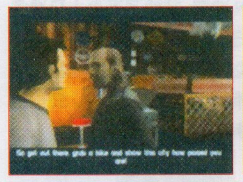
之前 LOVE FIST 表示想要开演唱会，不过保安人手不足，所以希望 TOMMY 找飞车党的人来帮忙。现在要到常到的酒吧，找他们的老大 BAKER。TOMMY 尝试加入这个飞车党，当然不是说加入就能加入，显示一下飞车技术是必须的。到外面骑上摩托车，然后到准备地方展开飞车赛，这任务可说是技术与运气的比赛。因为这摩托的操控较难，转弯和刹车要预先减速，幸好对手也有同样的问题，所以只要先不要心急争先，以安全为重，反而会有机会取胜。





35 混乱

再到飞车党的聚集地，与 BAKER 认为今时今日出色的飞车党，只靠驾驶技术好是不够的，还要懂得如果制造混乱才是真正的飞车党。于是，TOMMY 决定让 BAKER 看看他的实力。一出门口，画面会出现一个 CHAOS METER，它会随 TOMMY 进行杀人和破坏而增加，当其全满时，任务也就完成。要完成这部分有几个地方要注意，首先是要有足够的武器，个人推荐密林手枪、M4 和散弹枪，如果有机关炮更好。开始时用密林手枪将附近的路人杀害，引警察来，因为杀警察可令 CHAOS METER 升得较快，越高级越明显，当有大群警察出现，可以换机关枪或散弹枪等能在短时间杀伤大量人的武器。完成任务后，通缉级数会稍为降低，不过仍然是高水平，所以马上逃吧！





36 夺车

再次找 BAKER，这次 BAKER 终于应承 TOMMY 去做保安，不过有条件，就是要夺回他的摩托车。因为他的摩托车被当地流氓偷了，于是 TOMMY 立即展开夺回行动。想到流氓藏身地的话，就一定要有一辆摩托车。找到摩托车后，以高速冲上武器店前一条长长的楼梯，即可到武器店的天台。这时 TOMMY 也被发现，由于敌人会不断出现，所以不要与他们纠缠，取得摩托车后利用楼梯离开。之后敌人会追击 TOMMY，将他们解决后，可慢慢将车驶回 BAKER 处。




37 疾速

成功找到保安后，TOMMY 可以到 LOVE FIST 交差，不过 LOVE FIST 又遇到麻烦，之前以为变态杀手已死，但最近他又在骚扰 LOVE FIST，令他们非常困扰。但他们要进行演出，所以希望 TOMMY 送他们到场地。上车后，他们发现了一盒录音带，一听之下原来是变态杀手留的，说车上有炸弹，如果离开车会立即爆炸，停车或速度太低时，DETONATION 计会上升，到顶点时就会爆炸，所以 TOMMY 要好好控制车的速度。这任务的技巧在于控制速度，如果只以最高速度行驶，到弯位等位置必然发生意外，所以应留心 DETONATION 计，上升时再加速，否则不用踩油门。而路线当然以大路为主，可以轻易绕过其他车辆。至于对话内容可以完全不理，一段时间后，炸弹会被解除，可以轻松送 LOVE FIST 到会场。






38 撤出

以前收到 COLONEL 的电话，说法国方面想取回导弹的晶片，他怕法国人会找到这里，所以想找另一个码头藏身，希望 TOMMY 协助，TOMMY 当然义不容辞。开船不久，法国派来的人追到，不过只要将船上的人消灭便可完成前半段故事。到桥底附近才是真正的较量，因为前面有数艘船挡住去路，不过他们的攻势并不强。不久敌人的主力——直升机出动，成功将两台直升机击落后，最强的敌人"军用直升机"终于出现，这时最好躲在前往船舱的楼梯，看准时机向它攻击，将它击落后可到船头，打爆一、两艘船便能通过。之后，COLONEL 将一艘快艇送给 TOMMY，道别前要求 TOMMY 照顾他的女儿。接着，从 KENT PAUL 的电话中得知，有人想收买 TOMMY。

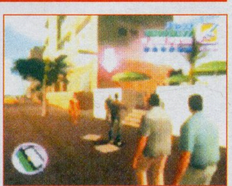
39 消灭




到 TOMMY 大屋的休息室，LANCE 正在喝酒，TOMMY 立即上前问个明白。原来是有酒吧不肯交保护费，因为他们有当地流氓保护。TOMMY 当然不高兴，并叫在旁的两个手下与他一起处理这事。到达 LANCE 所指的酒吧，将门前的守卫解决后可与负责人对话，从而知道那些保安是 DBP SECURITY 的人，而且他们会在 5 分钟后离开，想教训他们要把握时间！到达 DBP SECURITY 的附近，先用狙击枪削弱他们的战力，然后再进攻。正以为已将他们摆平时，后面有两人利用摩托车逃走，不过对 TOMMY 来说，对付摩托车已是相当简单的事情了！之后又有 LANCE 的电话，似乎他对 TOMMY 有所不满，不单分赃不均，在手下面前也没有面子。TOMMY 尝试解释，但未能成功。

40 炸毁

到大屋大门的右面，听到 LANCE 和 MIKE 争执，于是 TOMMY 走近了解情况，原来是手下 MIKE 犯了错误，本来要炸毁 NORTH POINT MALL 内的商店，但引爆失败，更被警方知道，封锁了附近的街道。为了进入 NORTH POINT MALL 将炸弹引爆，TOMMY 决定与 LANCE 一起扮成警察，然后混入其中。进行这个任务的方法是将两名警察引入一个车房中，然后夺取他们的制服，所以现在先到指定的车房前，见人就杀，有警察来到时即走进车房，这样就可完成第一部分。之后可在车房旁取得警车，然后进行 NORTH POINT MALL 的商店，将炸弹引爆后马上逃回 TOMMY 的大屋。由于爆炸后，通缉级数会升为五，加上要照顾 LANCE，所以逃走时非常困难。不过还有另一方法，就是用直升机。取得制服后，再去拿取直升机，在 NORTH POINT MALL 出口附近降落，商场爆炸后马上利用直升机逃走，FBI 也没有办法！之后在大屋门前会有"$"的标记，这就是赚取的钱，最高可累积到$5000，记住要定期回来拿取。另外，LANCE 再次来电，表示不想再留在这里。之后暂时没有"老板"委托任务，所以可以完成隐藏任务和购买物业，方法同样是通过电话了解任务的内容。

41 绝杀




收到电话，指示要到 LITTLE HAVANA 的电话亭，到达后收到电话，大意是有一单大买卖在雪糕厂天台上进行。而这次任务是将所有人杀光，并带走他们的货。穿过左边的闸门后，只要见人就杀便可，对方并不强劲，但很会躲藏，要小心他们在障碍物后伏击。成功到达天台，但不要心急取公事包，因为两个斜台后都有人。将其消灭，夺取公事包，利用直升机到机场的指定位置便可。

42 产业

完成以上任务后，暂时没有新任务出现，但其实还有不少任务隐藏着，那就是有关产业的任务。完成那些任务后，就可以与 SONNY 作最后了断！

SUNSHINE AUTOS

购入后有两项任务，其一是偷取指定的汽车，第二是参与非法赛车。地下车库可找到要偷的车名，共四组。墙上的地图则指示了非法赛车的路线。

FILM STUDIO

任务一：在片场找到导演 STEVE，帮助他选女角。来到 CANDY SUXXX 的住所，将流氓解决，把 CANDY 接到 MERCEDES 所在的薄饼店，然后返回片场。

任务二：为宣传新戏，到片场后面的码头，驾飞机穿过蓝色的 CHECK POINT 散发传单，到红色的 CHECK POINT 停止。重复六次便可。

任务三：利用直升机跟踪 CANDY，利用侧门进入大厦，将 CANDY 和男子摄入镜头。拍三幅后会被发现，要立刻逃回片场。

任务四：在片场入口取得摩托车，再到指定的办公室，从窗跳到对面大厦，重复几次后终于可以使用射灯，新的宣传计划得以实施。

KAUFMAN CAB

任务一：坐上车房内的出租后得到讯息，在一分钟内到达目的地。但由于客人被抢走，所以要追撞对方车辆，直至乘客下车改乘自己的出租为止。

任务二：任务是破坏对方的三辆出租。要使用可以在车上射击的机关枪，初期可尽量驶近对手，然后射击。

任务三：收到通知，MERECEDES 想要出租，于是 TOMMY 赶去指定地点。路上落入对方陷阱，小心回避一分钟后，将出现的对方首领消灭，任务完成。

MALIBU CLUB

任务一：在办公室得知 KEN 想救出被警察抓出的 CAM。准备好武器进入警署，冲上二楼取得 KEY CARD，到楼下办室救出 CAM，然后跑出警署。先放弃 CAM，一人向北跑。到达喷油房取得汽车，返回 CAM 所在地，将其送至家中。

任务二：先到 DOWNTOWN 的武器店，找到 PHILCOSSIDY。TOMMY 需在三回合中得分超过 60，然后 PHILCOSSIDY 便会答应其请求。

任务三：与 HILARY 比试驾驶，胜利就可完成任务。

任务四：在银行前停下出租，除 HILARY 外其余三人到银行旁的林中换好衣服，接着进入银行抢劫。TOMMY 等走到上层，将两个护卫打死。将保安室旁房间中的经理带至楼上保险房，自己可回大堂巡视。因警报器启动，SWAT 赶到，一场战斗后 TOMMY 独自冲到喷油房抢来汽车，载同伴逃离。之后再到喷油房，最后可去分脏地点。

CHERRY POPPER

走上雪糕车，按 L3 键，买主会走近，接着完成交易。要令 CHERRY POPPER 赚钱，必须一次完成 100 宗交易。注意流氓会来阻止，所以应在海滩一带进行。

POLE POSITION CLUB

进入会所内的房间，欣赏跳舞女郎的舞姿。这时钱会不断扣去，花了 600 美元后，POLE POSITION CLUB 便会开始赚钱。

BOAT YARD

登上码头的快艇，只要到达 CHECK POINT 便算完成任务。

PRINT WORK

任务一：首先到 MALIBU CLUB 找 KENT，然后去 VICEPORT 的一艘船上调查。上船前利用狙击枪解决部分守卫，在船上直奔甲板顶层。在一房间内见到负责人，问清情报后便可以回 PRINT WORK。

任务二：首先准备一辆跑车，以最快速度到达 VICEPORT，先利用最强武器将护送车辆解决，然后追上载有伪钞电板的车，夺取后回到 PRINT WORK。

附加任务

在完成 MALIBU CLUB 任务后，会出现附加任务。

任务一：完成"任务四"后找 PHIL。然后去截载军火的汽车，干掉主谋任务完成。

任务二：再到 PHIL CASSIDY'S TRAILER，因意外炸弹炸伤众人 TOMMY 驾车送 PHIL 去医院。按 PHIL 指示找到熟识的医生，任务完结。

43 决战

当购入所有产业，并完成大部分产业的任务后（包括 PRINT WORK），便会收到电话，说 PRINT WORK 出了事，叫 TOMMY 立即到 PRINT WORK。到达后发现 PRINT WORK 的负责人受了伤，原来是 SONNY 的人做的，目的是夺取 TOMMY 的产业，以抵偿 TOMMY 未能找回的那笔钱 TOMMY 当然非常气愤，不过目前首要的是阻止 SONNY 手下向其他产业动手。这任务中，SONNY 的手下共有六人，分为三组，一组被消灭后，另一组才会出现，而每组都是使用摩托车作交通工具，所以进行任务前应找一辆跑车。一开始，SONNY 的手下已非常接近 BOAT YARD，所以保护 BOAT YARD 并不可能，而下个目标是 CHERRY POPPER，因此 TOMMY 的目的地应该是 CHERRY POPPER，待 SONNY 的手下来到，用车将他们一一撞死即可！

44 尾声

收到 LANCE 的电话，说有大事发生，要他回到大屋。原来是 SONNY 终于来到 VICE CITY，而且想夺走 TOMMY 的一切，TOMMY 当然不会轻易让他得逞。TOMMY 要 KEN 准备三百万，希望 SONNY 取回钱后会离开 VICE CITY，不过以防万一，也命 LANCE 准备好人手。之后 SONNY 终于来到，而 LANCE 竟然投靠了 SONNY。TOMMY 为了保护自己奋斗的成果，终于与 SONNY 展开决战。

开始时，TOMMY 要留在房间，保护保险箱。这时只要用散弹枪守着门口，相信没有人可以进入房间半步。之后会有提示，要 TOMMY 杀死 LANCE。一出房门，LANCE 在对面，不过射他一枪后他便会逃走，所以不用心急，还是先解决其它喽罗。然后继续追杀 LANCE，他会在每个转角位置和楼梯上向 TOMMY 攻击，所以要有所准备。另外，这时保险箱是不设防状态，钱会不断地被拿走，因此要速战速决（如果有大量存款的话，就不用理会）。顺带一提，用楼梯往下走，可以找到补给品。追到上天台后，可以利用空油桶作掩护，然后利用散弹枪将喽罗解决，最后可以单对单对付 LANCE。LANCE 死后，目标转移到 SONNY 身上，回到大房，SONNY 和他的手下就在这里。在没有掩护下，对 TOMMY 很不利，不过可以使用突击战术，就是利用追杀 LANCE 时的楼梯走到 SONNY 身所的一层，然后对他狂攻，很快便可将其解决。这个充满暴力色彩的故事就此完结。

指环王~双城奇谋

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

EA GAMES

PS2	发售日:发售中	类型:ACT
	厂商:EA	媒体:DVD-ROM

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

操作方法 THE LORD OF THE RINGS

左 ANALOG:角色移动	X、右 ANALOG:轻斩	L2:后跳
□、R1:档格	○、R3:吹飞技	R2 :DOWN 攻击
△:重斩(可储气)	L1+X:远距攻击(可储气)	START:暂停

升级系统 THE LORD OF THE RINGS

角色级数会根据每战入手经验值而定,而每战完结后,还能以平时战斗中的经验值换取相应的技能或装备。至于每次经验值的入手数量,则视乎玩者攻击表现而定,其中可分为 GOOD、EXCELLENT 及 PERFECT 等五类。

隐藏版面 THE LORD OF THE RINGS

在选关画面中,除了有一般任务外,亦提供了游戏设定资料、电影画面欣赏等内容。而当角色完成特定任务和达到相应级数,就可进入隐藏版面。

一般指令 THE LORD OF THE RINGS

体力全满:△、↓、X、↑	获得经验值:X、↓、↓、↓	飞道具全满:X、↓、△、↑

特殊指令 THE LORD OF THE RINGS

当伊西尔德完成 TOWER OF ORTHANC 开启了 SECRET CODES 版面,就可使用究极指令。而把相同的指令输入两次,就会解除指令效果。

武器气力全满:□、□、○、○	获得全技能:△、○、△、○	慢动作移动:△、○、X、□
敌人小型化:△、△、X、X	不扣体力:△、□、X、○	不扣飞道具:□、○、X、△

游戏秘技 THE LORD OF THE RINGS

当大家利用伊西尔德完成 TOWER OF ORTHANC 后,就可使用他在其它版面游戏。另外亦可进入秘技一览(SECRET CODES),其中会提供各式各样的指令秘技。而输入指令的方法是:必须在游戏中按 START 暂停,然后紧按 L1、L2、R1、R2 按钮来输入,成功的话会出现特殊音效。

攻　略 THE LORD OF THE RINGS

序章

中土第二纪元 1000 年,魔君索伦打造了 19 枚魔戒,其中三枚由精灵拥有、七枚属于矮人,剩余九枚落入人类手中。可是,魔君索伦在末日山脉另外打造了一枚至尊的"魔戒",他企图用以支配其它种族。

到了第二纪元末,魔君索伦被精灵与人类的联军打败,"魔戒"一度下落不明,几经辗转落入霍比特人佛罗多手中。为了把魔戒的邪恶力量消灭,一只远征军就此组成。





Stage1——PROLOGUE

游戏的第一关,人类君主伊西尔德联合精灵王一起对抗索伦的大军,宏大的战争场景令人目不暇接。玩家控制的角色是伊西尔德。画面右上方会出现操作说明,大家可以借此熟悉一下游戏的操作法。此时只需不断把敌人击倒,等到 EVENT 出现即可过关。

Stage2——WEATHERTOP

佛罗多受到戒灵的追杀,幸好阿拉贡及时赶到。此时必须按△在火堆处点燃火把,对戒灵施以火攻。佛罗多因恐惧而戴上了魔戒,但仍然被戒灵刺伤。他的体力会逐渐减少,阿拉贡必须在佛罗多的体力耗尽前,将戒灵统统消灭。

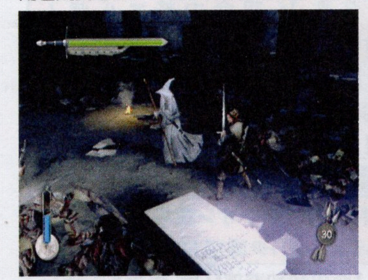
Stage3——GATEWS OF MORIA

在佛罗多的带领下，魔戒远征军成立了，众人发誓一定要毁灭魔戒。从本关开始，可以更换使用三人，大家可随喜好给自己喜欢的角色练级。本关中，选用阿拉贡或勒苟拉斯的话，金雳会在一旁协助。如选金雳出战，同伴便是阿拉贡。本关敌人只有半兽人一种，不难应付。本关的难点所在，是要在混战中利用远距离攻击，消灭位于高处的弓箭手。在最后的BOSS战中，先冲到河里面，一边格挡章鱼触手的攻击，挡开之后就砍掉触手。砍完之后章鱼头会浮出水面，这时候一定要用箭射它，基本上5箭就可将其解决。




Stage4——BALIN'S TOMB

当大家进入莫里亚之王巴林的陵寝时，不小心惊动了这里的魔军，一场混战开始了。此处地形狭窄，敌人会源源不断地从大门处涌来。BALIN'S TOMB一战可分为三部份，首先是喽罗战，由于场中有多位同伴一起共战，而且提供不少补给用品，因此完全没有难度。接下来会出现BOSS洞穴食人魔，它的攻击力颇强，只有趁他出现空隙时加以反击，或利用远距离攻击。当巨兽人的体力被扣除至一定水平时，会进入本关的第三部分。角色跳到墙边，一方面打倒身边的敌人，同时还要远距离射杀BOSS。




Stage5——AMON BEN

刚刚失去了甘达尔夫的众人悲伤莫名，刚想休息一下，撒拉曼派来的魔军赶到了。因敌人数量众多，大家与佛罗多失散。玩者要在右上方的限制时间内，击倒全部七十个敌人，这样便能完成此关。期间对方会掷出燃烧弹，它有着可怕的破坏力，所以玩者宜速战速决。最后进入BOSS战，先利用远距离攻击，接下来是近身战，此时会有喽罗加入战团，形势一度相当危险。大家可躲在石像后，BOSS的长剑会插入石像一段时间不能拔出，此时就可趁机加以攻击。

Stage6——FANGORN FOREST



本关道路比较简单，拦路的木栅栏可以利用重斩击碎。路上的魔兵比过去强化了不少，要小心应付。在消灭了一伙以杀戮取乐的魔兵，沿途继续前进，经过水路与山洞后，便要同时与两只巨魔对战，注意可从宝箱中取得回复道具作补给。当众人来到森林的尽头时，一个熟悉的声音在大家的耳旁响起："许多道路都通向这座伟大的森林！"在光芒中，甘达尔夫再度出现在众人面前。

Stage7——PLAINS OF ROBAN

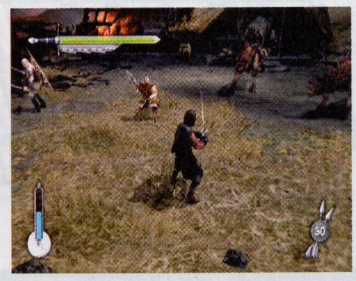
由于得到了甘达尔夫的鼎力相助，众人很快来到了附近的村子。但是，由于魔兵肆虐，这里已经化为火海。这关的行动目的是拯救村民，画面的右上方有一个村民体力计，每当兽人把村民杀死，体力计会大幅扣减。此时必须一边消灭敌人，一边打破水桶浇灭火焰或破坏障碍物，将被围困的村民救出。另外，在后期可与甘达尔夫再次会合。附近有一村民被困在屋里，大家要先消灭敌人，然后把障碍物打碎，救出村民就大功告成了。

Stage8——THE WESTFOLO

十分爽快的一关，今次玩者需与军团队长一起行动，消灭运送炸药的兽人军团。此关地形简单，关键是掌握好射火药车的时间。边向前冲边引爆火药，到达一处燃烧的大门时要注意门的左边阴暗处有宝箱。里面有增加经验值的道具。经过一条小河时有一处隐藏地点，里面也有增加经验的道具。最后在有风车的场景中，边防御边靠过去，过了沼泽后不用理会敌人引爆火药车便算成功。

Stage9——GAP OF ROBAN

本关会出现敌方的骑兵，强兽人会坐在"丧尸犬"上，以火箭及飞扑等方式进行攻击。在出战时，我方单以远距攻击的力量，便能把喽罗骑兵击倒。但到后期会出现BOSS，它能格开射来的弓箭，所以必须靠近之后才能给予其伤害。此时战斗相当危险，建议首先站在河边，待敌人冲过来时逃到水中闪避。当敌人前冲两次后，丧尸犬会做出双脚站立的姿势，此时趁机冲向敌方，施以连续攻击。重复这步骤数次，便可将BOSS击倒。



Stage10——HELM'S OEEP·THE DEEPING WALL

阿拉贡等人类军队与魔军展开了艰苦的守城战，敌军会以云梯爬上城头。右上角的槽是显示敌人的入侵度，如果达到满值就会GAME OVER，所以不要和城上的敌人太过纠缠。玩者要可利用○键，将敌人的云梯踢掉，然后尽快消灭登上城头的敌人。坚持大约3分钟后，敌人的火箭队会发射一次火箭。此时玩者应小心移动，直至出现EVEVT，兽人利用炸药攻城，便会自动完成这关。



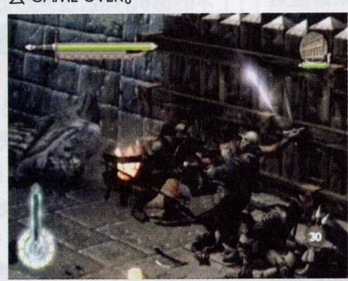

Stage11——HELM'S OEEP·BREACHED WALL

本关是守卫城门。敌人会蜂拥而出，他们的目标是玩者身后的城门，所以必须将敌人全部击倒才行。城门耐久值会于画面右上方显示，当出现背炸药的兽人后，可利用适当的距离射爆炸药，一举将附近的喽罗消灭，但小心他们过于接近而波及城门。当投石车出现的时候，玩者便要放弃城门，一直冲入敌阵将投石车破坏。投石车的弱点分别在左右两面和正中央，只要在城门被毁前破坏投石车，便可完成任务。




Stage12——HELM'S OEEP·HORNBURG COURTYARD

最后一关，任务是守住城墙内的大门，大门的HP为0时一切都会失去。此处要多利用蓄力攻击，尽量迅速的打倒围在大门边的敌人。当时间经过大约2分钟的时候，就会发生勒苟拉斯遇险的情节，你要立刻赶到城头为其解围。注意，勒苟拉斯的HP为0时也会GAME OVER。




解救完成后马上赶回城门防守，在经过大约1分钟的时间敌人的火箭队就会赶到。再次重新杀上城头，射杀对面的敌人弓手后，再赶回城门进行防守。不久后，敌人的主力终于登场，两只巨大的怪兽出现，只要将其击倒本关便会完结。

巨大的怪兽尸体砸垮了脆弱的城门，城池终于失守。国王等人只好披挂整齐，从汹涌而至的魔军中杀出一条血路。游戏的故事就此完结，敬请期待"指环王"第三部——国王归来！

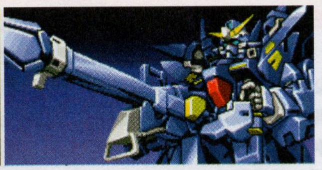
THE END











超级机器人大战～原创世纪

－完全流程攻略－

GBA	发售日：11月22日	类型：SRPG
	厂商：BANPRESTO	媒体：卡带

故事背景

这是被称为新西历的时代。

虽然距离人类真正地进入宇宙已经过去了将近两个世纪，但人类的生活与二十一世纪初相比却并没有什么变化，其原因便是地球遭受了两颗陨石的冲击，一度陷入混乱之中，使人类的进步暂时陷入了停滞阶段……

新西历179年，第三颗陨石"流星3"降落在南太平洋的马克萨斯群岛上。根据地球联邦政府调查团的调查结果，判定了这颗陨石是人工产物，其中尚有对人类而言全然未知的物质及技术的情报。人们将这种外来技术称为"Extra Over Technology"，同时由"EOT特别审议会"及"EOTI机关"展开全面细致的调查。

根据调查的结果，EOTI机关的负责人比安·佐尔达克博士向地球联邦政府及地球联邦军报告了地球遭受地球外生命体侵略的可能性。随后，为了应对可能出现的危机，开始了通称为"Personal Trooper"的人型机动兵器的开发工作……

龙星篇（リュウセイ篇）

第1话 セカンド・コンタクト

【熟练度条件】在4回合内全灭敌人

【攻略要点】首战没什么好说的，凭借着我机师エルザム的能力加上盖修班斯特Mk-2·R，的性能，对付敌方的5架メギロート是绰绰有余。

第2话 パーソナルトルーパー

【熟练度条件】2回合内全灭敌人

【攻略要点】本仅敌方的メギロート比上关少了一架，但龙星的能力没有エルザム强，要想让龙星驾驶的盖修班斯特Mk2·TT少受损伤多撑仗，就还是先往边上闪，利用有建筑的地形增强防御，不过会导致命中下降，想取得熟练度就不要吝惜精神力，把"集中"拿出来用吧！如果在简单模式下，第一回合敌方行动时，我方会派出3架盖修班斯特系的机体增援，不过别太指望这些傻瓜了……

第3话 训练

【熟练度条件】4回合内全灭初期敌军及增援

【攻略要点】本关出击前，龙星的盖修班斯特Mk2·TT可以领到3个武器，记得在武器选择中装上去。要注意的是，龙星会被集中攻击，他的机体的HP最多能承受3次不防御的攻击（会心一击除外），被击坠的话就没有熟练度可得（不会影响过关）。所以请多多利用"集中"。

第4话 フィアー・ゲーム

【熟练度条件】击坠テンザン机

【攻略要点】本关只要让タウゼントフェスラー到达地图的东面（右边）就可以过关，以タウゼントフェスラー的HP可以撑住敌人大约10枪。

第5话 南极の惨剧

【熟练度条件】2回合以内将メギロード全灭

【攻略要点】在本关想要取得熟练度的话必须在2回合内全灭メギロート，并且不能由龙星击坠。所以不要被古兰兹减了1W HP的主舰吸引了注意力，尽量去主动攻击メギロート，不要不舍得让NPC击坠。

第6话 圣十字军の威胁

【熟练度条件】在4回合内将敌全灭

【攻略要点】不要被敌人的11架F-32シュヴェールト吓着了，一开始就用3架原配置的F-28メッサー和一架盖修班斯特Mk-2·M压上去。在第3回合，我方可以派出本队做增援，尽量以SRX小队做为主力。

第7话 关门海峡を防卫せよ

【熟练度条件】敌增援出现后，3回合以内将テンザン机击坠

【攻略要点】本关开始时要注意的是不要让敌初期配置的キラ－ホエール（HP16000×2）从地图的东北端脱出，但也不能击坠它。撑到第3回合敌方增援自地图中下部出现后，尽快将テンザン（HP3900）击坠吧。

第8话 ハガネ发进

【熟练度条件】7回合以内将ガ－リオン·トロンベ以外的敌人全灭

【攻略要点】初期作战目的是敌全灭+ハガネ发进口的防卫。败北条件是ハガネ发进口被敌机体侵入或ライ被击坠。ハガネ发进口在地图的左下偏中的部分。同样在坚持3个回合后，敌人会从地图左、左上方派出增援。之后要在7回合以内，把エルザム以外的所有敌人击坠才有熟练度可得。另外要注意的是，因为下一关是ハガネ的单机作战，过关后记得对ハガネ进行改造。

第9话 海沟よりの刺客

【熟练度条件】敌全灭

【攻略要点】本关只要ハガネ抵达地图的南端就可以PASS，但想要获得熟练度的话就要把敌人全灭。敌人是五架キラ－ホエ－ルDS（HP7500）。在第2回合时，由于ハガネ再次受到鱼雷攻击，要求在6回合内达成原定作战目的或敌全灭，熟练度获得条件不变。

第10话 16年目の复响

【熟练度条件】4回合以内将テンペスト以外的敌人全灭

【攻略要点】本关会强制ラトゥーニ、イルム、リュウセイ三人出击，胜利条件是敌全灭。第2回合敌方行动时或在仅剩3台机体时，在我方原机体配置的上方、右方及右下会出现敌援军，共6架。同时熟练度变更为4回合以内全灭テンペスト驾驶的机体ガ－リオン·カスタム（HP18000）以外的敌人。

第11话 魔装机神

【熟练度条件】6回合以内将敌人全灭

【攻略要点】敌军布置在我方出击位置的右上方，移动炮台（HP4000）的射程为2~10格，抢攻前记得给我方不能行动的ハガネ留些护卫。塞巴斯塔会在第四回合登场。

第12话 超斗士グルンガスト

【熟练度条件】6回合内将エルザム（HP19800）击坠，或把エルザム以外的敌全灭。

【攻略要点】如果一开始没怎么用塞巴斯塔杀敌的话，可以考虑击坠エルザム。在第5回合会有我方增援，出击位置是在地图的右上偏中部。

第13话 ビアン·ゾルダーク

【熟练度条件】ヴァルシオン登场后，3回合以内将ヴァルシオン的HP降至80%

【攻略要点】全灭敌初期部队后，ヴァルシオン（HP45000）杀气腾腾的带着熟练度出现。请务必在3回合内，将ヴァルシオン的HP打到80%、即36999以下。之后，安藤正树会与贝安总帅进行一场没有结果的问答，エルザム也再次率部队出现。贝安撤离，エルザム本人撤离，再杀光剩下的敌军便可过关。

第14话 オーバー·ザ·ラン

【熟练度条件】9回合以内将敌人全灭

【攻略要点】又是海战，DC部队的12架パレリオン（HP7800），キラ－ホエール（HP16000*2）及パレリオンV（HP8700）在地图中央一字排开。我方取得胜利的条件是让ハガネ到达地图南端或全灭敌人。是男人的话就用9个回合把敌部队全部拍熄，得到奖品——熟练度。值得注意的是第2回合敌行动时，会有ミサイル（HP5000*3）增援。将其击坠后，地图的中部偏上会再次出现7架敌机体，其中一架为战舰キラ－ホエ－ル。

第15话 ト－マスの罠

【熟练度条件】把ト－マス（HP18000）机击坠

【攻略要点】目标是ト－マス（HP18000）机，所以不用去理会リョウト（HP4500），也不要反击，它的HP降到50%以下会因不明原因坠落，跟着就是过关，熟练度也就泡汤了。

第16话 スターバク岛波高し

【熟练度条件】6回合以内将初期配置的敌人全灭。但是，ト－マス、テンザン可撤退

【攻略要点】第2回合时，リョウト做为我方援军登场，出击位置在ハガネ（HP7560）附近，其驾驶机体为リオンF，比DC方面的要强一些。第8回合或敌初期配置全灭后，古兰兹（HP25000）在地图左下方登场，把它击坠的话可以获得大型ジェネレーター。

第17话 ラストバタリオン

【熟练度条件】テンペスト被击坠

【攻略要点】本关开始时可以得到强化道具テスラドライブ。第4回合时，当ハガネ快要到达地图南端，テンペスト出现（或エルザム撤退后出现），同时龙星驾驶R-1出现。击坠テンペスト机ガーリオンカスタム（HP19800）就可以获得熟练度。另外，如果将エルザム击坠，可以获得マルチセンサー，ハガネ到达地图南端或敌全灭后即可过关。另外在本话中出场的ガーリオン1机击坠的资金有3200，パイロットポイント获得值为6。

第18话 冥王の岛

【熟练度条件】7回合以内クロガネ击坠

【攻略要点】在我方ハガネ（HP7560）将到达地图正上偏左的目标地点时，会出现敌援军。然后熟练度取得条件明了：击坠クロガネ（HP39000）。如果我方有一机体到达クロガネ距离5格时，ハガネ会自动到达目标地点。此时エルザム令クロガネ以最大战速过来，攻击ハガネ的尾部令其发炮失败下沉。作战目的变更为全PT机侵入敌要塞，且不能被击坠一架！

第19话 暁の决战

【熟练度条件】グランゾン的HP降至40%以下

【攻略要点】第3回合敌方行动时，在地图中部援军出现：ガーリオン·LB（HP7500）×4。第4回合敌方行动时，在地图中部援军出现：ガーリオン·LB（HP7500）×6。在基本上把援军全灭之后，ヴァルシオン会降下进行攻击。而白河愁的古兰兹不会主动攻击，对拿熟练度有一定的帮助。击坠ヴァルシオン后，可以获得A-アダプター。

第20话 侵略者の影

【熟练度条件】5回合以内过关

【攻略要点】从本话开始，サイバスター暂时脱离部队。5回合内全灭敌人才有熟练度。初期的敌人是12架メギロート（HP3000），在被全灭或第3回合敌方行动时，7架メギロート会从地图上方出现，再被我军歼灭之后，敌机イルメヤ会从地图左方冒出。另外，如果在第5回合没能全灭敌军，在第6回合会有安藤正树出现以MAP兵器解决敌人的增援，过关后再次脱离。

第21话 リトル·プリンセス

【熟练度条件】ライノセラス被击坠（ライノセラスHP30%以下撤退）

【攻略要点】本话的地图与响介篇类似。胜利条件为我方机体目的地的到达与敌全灭。熟练度获得条件是把ライノセラス（HP25000）击坠，注意当其HP在30%以下时会撤退。在攻击テンペスト之后，リクセント公国的领空中出现了敌援兵。强化道具：高性能レーダー（テンペスト）、ハイブリットアーマー（テンザン）。

第22话 R-1 アルトアイゼン

【熟练度条件】在第4回合我方行动设置终了前把アルトアイゼン（HP8000）的HP打至40%即3200以下

【攻略要点】第一回合响介不会主动攻击！达成胜利条件后，R-1使出了T-LINKナックル，アルトアイゼン也使出了“切り札”。两方HP大损。イングラム立即下令终止演习，本关终了。

第23话 ネビーイーム出现

【熟练度条件】6回合以内过关

【攻略要点】本话的胜利目的是敌全灭，如果在6回合以内过版的话可以获得熟练度，カチーナ机击坠就GAME OVER。敌初期配置的イルメヤ（HP3800）在カチーナ机的上方，持有移动用减慢的特殊武器。全灭敌初期配置后或第3回合敌方行动时，敌增援在地图中间部分的陨石区出现：メギロート·アフ（HP3600）。在全灭敌人之后或第4回合敌方行动时，敌援兵ミシュレイ（HP4500）在地图中部偏左上角出现，同时グランゾン登场，援助我方行动。在第5回合，塞巴斯塔登场。有了白河愁与安藤正树的帮助，可以轻松过关。

第24话 リューネ、そしてヴァルシオーネ

【熟练度条件】ジーベル击坠（ジーベルHP30%以下撤退）

【攻略要点】两支部队在地球大气层外会合。当龙星问安藤正树是不是因为迷路才又回来的时间，敌部队出现的警报响起，且确认ID为DC。如果想让レオナ仲间的话，就把ライ带出去。首先出现的是琉妮，她刚说完自己与贝安的DC井无关系，DC军就出现了。战斗开始，记得攻击レオナ的时候一定要让ライ最后击坠她！过关后就可以成为仲间。熟练度获得条件是ジーベル的ペレグリン击坠（HP在30%以下撤退）。全灭敌军之后，我们的目标就是龙星说得可爱的琉妮（HP5000），再击坠她就可以过关了。

第25话 毒蛇の牙

【熟练度条件】6回合以内敌全灭

【攻略要点】在第3回合时ハンス机从地图顶端逃离，同时トーマス也撤离地图。第3回合敌方行动时，我方增援在地图右边登场。

第26话 その男の真意

【熟练度条件】击坠ゼンガー（HP50%以下撤退）

【攻略要点】サイバスター与ヴァルシオーネ强制出击，被配置于地图左上角，敌人位置是在右下部分。敌方第二回合行动时，ヴァルシオーネ的周围出现敌增援。第3回合时，我方（2机）与敌方增援到达。第4回合时，我方增援正式到达。先选择出击主舰，其他机体10架。在第4回合敌方行动时或攻击ジーベル时，ゼンガー到达。熟练度条件为ゼンガー（HP27000，HP50%以下撤退）的击坠，注意击坠ゼンガー的关键在于气力！另外，如果在ゼンガー击坠前把ジーベル击坠的话，ゼンガー便会撤退。

第27话 ゲイム·システム

【熟练度条件】3回合以内ヴァルシオン改的HP降至60%以下

【熟练度条件】3回合内把ヴァルシオン改（HP30000）HP打到60%以下

【攻略要点】获得熟练度以后，发生事件，敌增援出现，位置在地图中央。

第28话 十字军が消える日

【熟练度条件】5回合以内满足胜利条件

【攻略要点】第3回合敌方行动时，地图左下角出现敌援兵，同时シャイン王女驾驶的ヴァルシオン改（HP30000）降临基地中心。如果能在之后3回合内（总计第5回合）把其HP削至10%以下就可以获得熟练度。

第29话 ジュネーブ坏灭

【熟练度条件】4回合以内敌全灭

【攻略要点】本关想要获得熟练度的话在4回合内全灭敌初期配置即可。之后，敌增援自地图右上方登场ヴァイクル（HP65000）。当把该机的HP减到50%时，ヴァイクル脱离地图。作战目的变更为3回合内我方机体全部回到母舰。

第30话 里切りの铳口

【熟练度条件】イングラム被击坠（イングラムHP50%以下撤退）

【攻略要点】本话一开始ブリッド强制出击，全歼初期敌人之后，在地图左上角出现敌增援——16架ゼカリアー（HP8300）与フーレ（HP50000）。这时，我方的SRX小队、クスハ、イングラム获准出击，把敌军削减至还剩10机时，发生SRX合体失败事件，イングラム叛变。同时在地图中部出现敌增援，熟练度获得条件为イングラム的R-GUN（HP35000）击坠。当R-GUN的HP突破30000时，敌增援出现（フーレ）。同时エルザム少佐的クロガネ出现，一击把另个フーレ的HP削去15000后加入我方。在没有把R-GUN击坠前先不要攻击フーレ！

第31话 假面の下にある颜は

【熟练度条件】7回合以内ガルイン击坠（ガルインHP30%以下撤退）

【攻略要点】本关开始敌我两军各据地图一方，我军要主动快速移动至敌部队前作战。当把敌军打剩到5机时，会有10架敌イルメヤ·アフ（HP52500）在我军附近出现，随后又有以ガルイン（HP32000）为首的敌援军再次到达，ギリアム出现。7回合内把ガルイン击坠（HP在30%以下撤退）便可取得熟练度与强化道具ABフィールド。

第32话 断ち切れぬ操り糸

【熟练度条件】ゲーザ击坠（ゲーザHP30%以下撤退）

【攻略要点】在敌BOSS攻击后，敌初期配置剩下6机时，在地图左边出现敌援军。胜利条件变更为把古伦卡斯特二式（HP13000）的HP打至25%以下，便可过关。击坠エゼキエル·アドム可以获得熟练度及强化道具メガジェネレーター。

第33话 伪りの影

【熟练度条件】7回合以内过关

【攻略要点】正树、琉妮与埃克塞棱强制出击。本关的熟练度获得条件为7回合内过关。敌方是グランゾン与ヴァルシオン在第3回合敌行动时，アタッド（HP40000）登场，胜利条件变更

为埃克塞棱给阿塔德予以伤害。グランゾン和ヴァルシオン都变回了メギロート，同时敌我增援同时登场（地图左方）。

第34话 钢の巨神

【熟练度条件】8回合内R-GUNHP降至40%以下

【攻略要点】本关一开始就有ビームカタールソード与フォトンライフル入手。在初期，リュウセイ、ライ、アヤ与ブリット四人是不能被击坠的。熟练度获得条件为在8回合内把R-GUNリヴァーレ的HP打至40%以下，注意当R-GUNリヴァーレ的HP在40%以下时会撤退。

第35话 凍の国の方舟

【熟练度条件】母舰登场5回合内将敌全灭

【攻略要点】本话首先要考虑到シロガネ的安全！在第3回合时ゼンガ-做为我方增援登场，全灭敌除主舰之外的初期机体之后，我方部队登场，原先的エルザム与ゼンガ-共3机离开。

第36话 マリオネットソルジャー

【熟练度条件】10回合以内过关

【攻略要点】不用多说了，全力攻击就行。ゲーザ（HP43000）的HP被削至50%以下时会发动精神力。一旦HP少于30%时，地图右上会出现ミサイル，对ミサイル（HP5000）只需将其HP打至20%以下即可，其他敌人仍为全灭。另一BOSSガルインの的HP为45000。

第37话 黒い幽灵

【熟练度条件】7回合以内过关

【攻略要点】本话一开始只有リン的古伦卡斯特，胜利条件为敌全灭，在7回合内过关可以获得熟练度。第3回合时，我方增援在地图右上到达。当敌初期配置少于5机时或全灭后，地图右下角出现援军，BOSS为ガルイン（HP46000）。

第38话 オペレーションSRW

【熟练度条件】最终胜利条件完成前敌全灭

【攻略要点】初期胜利条件为敌全灭及我方战舰的防卫。熟练度获得条件为满足最终胜利条件前敌全灭。

第39话 白き魔星を击て

【熟练度条件】4回合以内ハガネ到达目标点

【攻略要点】初期胜利条件为6回合内ハガネ到达目标地点。熟练度获得条件为5回合达成胜利条件。当ハガネ到达目标地点后，ゲーザ（HP60200）出现。在这里ゲーザ是不可能被击坠的，利用来练级倒正好。

第40话 インセクト·ゲージ

【熟练度条件】6回合以内敌全灭

【攻略要点】在第2回合敌方行动时，敌机体在地图中央出现。全灭后，地图上方又出现4架ヴアルシオン改（HP33000）。以最快的速度拍灭他们，好抽手对付新出现的我方部队的“复刻版”，能力与我方机体相同，但耐久度还要更高些！这时ヴィレッタ会以我方增援的身份出现。全灭克隆部队后，在地图左边出现最后一批敌援军。BOSS为ヴァイクル（HP81250）。

第41话 手にある剣は两刃なり

【熟练度条件】7回合以内将イングラム击坠

【攻略要点】本关分前半与后半话。前半话中没有特别的增援，打到イングラム后进行后半话。在后半话中把レビ击坠便可过关。

最终话 最后の审判者

【熟练度条件】无

【攻略要点】在40话时，难易度为难时可以开启最终话的隐藏路线。自选20机。击坠セプタギン（HP99999~350000？）即可过关，但是母舰不能被击坠。セプタギン的HP被削至80%与50%以下时，会两次在周围出现援军。当セプタギン的HP打至30%以下时，作战目的更改为在制限回合（5回合）内把セプタギン击坠。

响介篇（キョウスケ篇）

第1话 折れた翼、砕けた爪

【熟练度条件】2回合内全灭敌人

【攻略要点】比较简单，可借此熟悉机体性能。

第2话 新天地

【熟练度条件】4回合内敌全灭

【攻略要点】无

第3话 斬られる前に斬れ

【熟练度条件】3回合内全灭第一批敌人。

【攻略要点】第3回合我方NPC脱离地图之后，敌方会有6架メギロート增援，但ゼンガ-的零式不愿继续作战先脱离战场。接下来只要不要让队友击坠就可以了。

第4话 钢铁の孤狼

【熟练度条件】5回合内敌全灭

【攻略要点】在第3个回合我方部队到达之前谨慎行动，援军抵达后，需要在5回合内击坠全部敌军才可获得熟练度！

第5话 天の龙、异界の风

【熟练度条件】8回合内敌全灭

【攻略要点】我方机体的海适应为B，敌人全是空飞的12架メギロート。除了盖修班斯特Mk-2的机体在海中的移动力差之外，其余两架人形机体大胆冲杀就行了。不必去替那2架F-28メッサ-操心，运动性有120呢！敌方被击坠3架机体之后，会有7架メギロート前来增援。我方也有正树登场，吸引了其中4架メギロート，所以要在剩下的3回合全灭敌人是很轻松的。

第6话 白银の堕天使

【熟练度条件】7回合内将テンペスト击落

【攻略要点】这里要提醒大家的是，F-32シュヴェールト要移到基地上需要2个回合，其他リオン要移到基地上大概需要4个回合。如果能在5回合内击灭全部敌机就可以集中兵力去打ガーリオン。如果没有全灭其他机体，想要熟练度的也先去打HP有7000的ガ-リオン，注意配合精神力攻击。之后在地图右边出现3枚大型导弹（HP5000），HP在被削至40%以下后会撤退，并且埃克塞棱的ヴァイスリッタ-也会登场。

第7话 北の大地、燃ゆ

【熟练度条件】将レオナ和ユ-リア击落（ユ-リアHP在30%以下时会撤退）

【攻略要点】如果想要获得熟练度就得在タウゼントフェスラ-移到地图上方之前把レオナ与ユリ-ア击坠，其中ユリ-ア在HP剩30%以下就会撤退。在タウゼントフェスラ-离开地图之后，DC军团出现。作战目的变更为ト-マス的击坠与基地的侵入阻止。注意敌方的飞机移动速度很快，2回合就能到达基地，要多加利用我方ヴァイスリッタ-的速度优势来防守。另外，在第5回合，ト-マス会主动移动来制压基地，不过需三个回合才能到达，不必急着将其击坠。

第8话 离别、そして

【熟练度条件】在规定回合数内将テンペスト或テンザン击落（两人HP在60%以下时会撤退）。规定回合数如下：难度[易]:7回合内、难度[普]:6回合内、难度[难]:5回合内

【攻略要点】战前先把スクリュ-モジュ-ル装载在一台盖修班斯特Mk-2上，以增加能在水中快速移动的机体数，并为5回合内击坠テンベスト或テンザン击坠做好准备。最好能够在第3回合时全灭其他敌人，在第4、第5两个回合内，利用援护把二人其中之一击坠。之后DC军便登场了，作战目的变更为ガ-リオン·トロンベ的击坠。ガ-リオン·トロンベHP剩30%便会撤退。

第9话 月からの使者

【熟练度条件】7回合内敌全灭

【攻略要点】想取得本关的熟练度首先要把ギリアム和ラ-ダ分成两路去迎击敌人，第3回合敌方行动时，地图左下角会出现援兵，所以要在一开始用ギリアム把左边的敌人4架飞机击坠，之后直接冲入左下角。第4回合我方行动时，原队伍在右下角出现。不过要注意，敌人是不会主动攻击你的！

第10话 再会、そして巨大なる盾

【熟练度条件】4回合内把レオナ或ユリ-ア击坠

【攻略要点】レオナ与ユリ-ア会在初期敌军全灭之后于地图的右上方地球的位置出现。击坠二人其中一人之后另一人便会撤退，之后叛变离队的ゼンガ-登场。建议先使用“命中率低下”的特殊武器对付再登场的古伦卡斯特零式（HP为27000），然后用必杀技猛殴之。

第11话 月灯りと挠身

【熟练度条件】5回合内敌全灭

【攻略要点】第3个回合我方增援自地图左下方出现，敌方会有三架机体逃离地图。这一关在难的条件下想要拿到熟练度颇为吃力，一定要算好在第5回合时，敌方行动的机体是否能反击击坠。另外一开始的机体出击位置也很重要。

第12话 ムーンクレイドル

【熟练度条件】6回合内敌全灭

【攻略要点】初期敌人配置在地图的右方，并且在第2回合敌方行动时在地图的上方会出现8架增援（难），这也是考验能否在6回合内全灭敌人的时候了。可以在第2回合行动时稍做配置，也可以第3回合我方行动时再做配置。在第3回合我方行动时，第3势力（黄色）的盖修班斯特Mk-2有5架登场。用第5和第6两个回合把敌人两架29000HP的战舰解决掉之后，5架盖修班斯特Mk-2反戈。

第13话 バニシング·トルーパー

【熟练度条件】敌全灭

【攻略要点】左边的敌机体是SF-29ランゼン（HP2400），右边的是リオンF（HP4500）。在第2回合，敌方行动时会出现援兵：リオンV（HP5200）x5架。第3回合敌方行动时，再次出现援兵：バレリオン（HP7800）x5架。第4回合还会再有一次！同时我方增援出现，ヒュッケバウインMk2！争取在2个回合内把敌军增援的2艘战舰及剩余机体全击坠，之后ヒリュウ改会自动到达目标地点。

第14话 ブライアンという男

【熟练度条件】3回合达成胜利条件

【攻略要点】胜利条件是将ペレグリン（HP:29000）的HP削至75%以下。3个回合一到，正好是ペレグリン到达地图西端（左边）。可多用加速来减少机体与ペレグリン的距离！在初始目标达到后，敌方增援ガーリオン与ガーリオンC自地图左上方突入，胜利条件更改为敌全灭。敌行动第3回合时，ゼンガー驾驶古伦卡斯特零式出场。将其HP打至30%以下便会离开地图。第5回合，ゼンガー在中心出现，此话结束。

第15话 宇宙を貫く柱

【熟练度条件】10回合内将ペレグリン击落（ペレグリンHP25%以下时会撤退）

【攻略要点】ペリグリン的HP在25%以下便会撤退，因此在HP7250以上时就要加上援护保证可以一击必杀。在第3回合敌方行动时，有增援登场，位置是在地图的中部与正中的上部，共13台机体。同时，在ペリグリン舰出现ヒュッケバウインMk2（HP10800）！在增援的敌军中，将レオナ的机体的HP打至30%以下便会撤退。将ユリーア的机体的HP打至50%以下也会撤退。

第16话 "咒い"を封じ込めたもの

【熟练度条件】7回合内将ペレグリン的HP打到25%以下

【攻略要点】由于这一关既要阻止原配置敌军侵入コルムナ，还要保护运输机タウゼントフェスラー不被击坠，同时胜利条件又要求你全灭敌人……只好把主舰ヒリュウ改用来防卫，调用首发的5架机体出击。另外提醒大家，敌部队要移入コルムナ区域要最少要3次移动。

第17话 エルピス、急袭

【熟练度条件】将6台ペレグリン全部击落

【攻略要点】8回合内我方全机体到达目的地就算胜利，但是不能被击坠一架机体。第4、第6回合敌方行动时会有援军出现在目标地点上方。

第18话 右手に剑、左手に希望

【熟练度条件】6回合内将ジーベル击落

【攻略要点】本话的作战目的的胜利条件为敌全灭，想获得熟练度就得在6回合以内ジベール（HP29000）击坠。两军分布是右上对左下。

第19话 いつか来るべ日のために

【熟练度条件】将ゼンガー击落（ゼンガーHP30%以下时会撤退）

【攻略要点】由于没有回合限制，本关的熟练度入手只是一个HP、EN和弹数的问题，可以按自己的思路去玩。

第20话 プライベート・アイズ

【熟练度条件】5回合内敌全灭

【攻略要点】要注意カチーナ与ラッセル机的安全，因为击坠其中一台就会GAME OVER。第2回合与第4回合敌人行动时，分别从地图左上方出现8台イルメヤ、中下部出现10台メギロート。我方援军则在第3回合抵达。

第21话 小さな姫君

【熟练度条件】3回合内到达目的地

【攻略要点】要借助ヴァイスリッター的空飞与高速度的移动力。在我方机体到达目的地后，地图的中下部出现了敌援兵，胜利条件变更为敌全灭。大家可以利用リクセント城的HP回复地形做守备战。

第22话 铳と拳

【熟练度条件】3回合内达成胜利条件（将R-1的HP打到60%以下），同时不可击落リュウセイ

【攻略要点】イングラム策划的SRX小队与ATX小队之间的实弹演习，胜利条件是把R-1（HP8400）的HP打到60%以下，即在HP5040以下。要获得熟练度的话就要在3回合内完成，且不能击坠龙星。

第23-31话为共通路线，此部分攻略可参考前面的龙星篇。

第32话 消えた白骑士

【熟练度条件】2回合内达成胜利条件

【攻略要点】本话一开始就入手两种武器：ビームカタールソード与フォトン・ライフル，エクセレン、キョウスケ与ブリット三人强制出击。最初的胜利条件为把クスハ的古伦卡斯特二式（HP13000）的HP打至10%以下，如果在2个回合内满足胜利条件的话，便可获得熟练度。达成条件后，エクセレン替ブリット挨了一招"计都瞬狱剑"。之后敌方增援在地图右上方到达。古伦卡斯特二式被毁，エクセレン也被敌人抓走。作战目的改为敌全灭，但我方机体不能被击坠一架！下一回合时，我方增援在地图右下方的地点出现，自选10架机体出击，敌主将エゼキエル・アドム（HP43000）在HP30%以下撤退。

第33话 赤い修罗

【熟练度条件】第4回合，当敌方援军出现后，7回合内将除ヴァイクル以外的敌军全灭

【攻略要点】在リュウセイ、ライ、アヤ准备进行SRX合体时，出现了7架外星无人机器人ミシュレイ・アフ（HP5000）。要确保三人不被击坠，尤其R-3最初不能行动。并且在这关，SRX小队的自选武器装备都在上关中被没收，在本话开始之前要重新装备。首先应该让龙星回来做防守，第2回合起，R-3可以参与战斗。第2回合与第4回合敌方行动时，会分别从地图中部、地图右下偏中部出现敌援军。要获得熟练度的话，就要在7回合以内，把ヴァイクル以外的敌人全灭。第6回合SRX合体成功，但只能撑3个回合。第7回合我方援军到达，自选10机。ヴァイクル的HP少于20000时便会脱离地图。

第34话 亡灵、过去より来たりて

【熟练度条件】第8回合，双方援军出现后，イングラム被击坠(イングラムHP25%以下会撤退)

【攻略要点】只有2人可以与R-GUN（HP35000）相抗衡，并且一架都不能被击坠。当R-GUN的HP少于60%左右时便会撤退。之后在地图的上方出现量产型盖修班斯特Mk2。下回合，ゼンガー与エルザム以援军姿态在地图右边出现。第5回合我方援军到达，同时以ガルイン（HP46000）为首的敌援军在地图南出现。

第35话 夺还

【熟练度条件】第2回合，エクセレン出现后，4回合内达成胜利条件。

【攻略要点】本关响介是强制出击。初期任务是敌全灭，但要注意响介不能被击坠。在敌初期配置还剩10机时，下半个回合（第3回合敌方行动时）地图右上方出现敌援兵，イングラム仍然驾驶R-GUN出战，同时エクセレン与ヴァイスリッター出现。胜利条件为ヴァイスリッター（HP6500）的HP削至10%以下。

第36话 秘めたる力

【熟练度条件】4回合内，使ウラリゾンHP值低于70%

【攻略要点】注意，正树与琉妮不得被击坠。之后，敌我增援到达。敌方两BOSS-アタッドHP为40000，ゲーザHP为43000。

第37话 远き故乡

【熟练度条件】6回合以内，ガルイン被击坠

【攻略要点】获得熟练度后，敌方增援到达。敌方BOSS为ゲーザ（HP43000），第7回合时ヴィレッタ作为我方增援登场。

第38话 作战コードS・R・W

【熟练度条件】15回合以内通过本话

【攻略要点】第3回合或敌初期配置全灭后，从地图中下部出现的敌增援部队会直逼我方守护的3架战舰而来，一架被毁就OVER了。本话BOSS机为ヴァイクル（HP65000）。全灭敌增援后，イングラム的R-GUNリヴァーレ出现，还在地图上布了8枚核弹。胜利条件更改为把R-GUNリヴァーレ（HP99999~）的HP打至40%以下及核弹（HP10000）的HP削至20%以下。

第39话 一点突破

【熟练度条件】第一次胜利条件达成前，敌全灭

【攻略要点】注意母舰在到达指定位置后就不能再移动了。自选18机，胜利条件是ヒリュウ改与ハガネ到达白色星球（ネビーイーム），如果先全灭敌人再达成胜利条件的话，就可获得熟练度。初期胜利条件达成后，胜利条件变更。

第40话 赌けの代价

【熟练度条件】6回合以内，ガルイン被击坠

【攻略要点】击坠ガルイン后，R-GUNリヴァーレ在地图右方出现，现在的目标就是敌全灭！对付R-GUNリヴァーレ（HP99999~约170000）时，最好使用特殊武器来帮助攻击。

第41话 ただ、击ち贯くのみ

【熟练度条件】10回合以内，ジュデッカ被击坠

【攻略要点】自选20机，主舰出击不可。ジュデッカ（HP99999~约230000）相当坚固，利用合体攻击或特殊武器来对付它吧。如果在10回合以内把ジュデッカ击坠，可以获得熟练度。

最终话 最后の审判者

熟练度为难方可进入，与龙星篇相同。



PS2 发售日:2002年12月5日 厂商:SEGA 类型:杀阵 ACT 媒体:DVD—ROM

SYSTEM 系统

【二段跳】跳跃至顶点再次按下跳跃键就可以了,这个我不必多说了吧。
推荐掌握级别:—

【壁　走】你跳到墙上试试看就知道了,我再说一定会被人投以臭蛋。
推荐掌握级别:—

【八双手里剑】使用二段跳在最高点时按△键,可以使用手里剑进行大范围的攻击,其实在游戏中除了某些特殊场合外是不太实用的。
推荐掌握级别:C



【影走】能用来代替普通移动的技巧,也可以在空中使用。对一些会防御的敌人在按住 R1 键锁定目标的情况下配合方向键,就可以闪身到敌人的边侧进行攻击,是十分实用的招数。
推荐掌握级别:C+




【直线杀阵】先按住 R1 键后再按住□键蓄力才可以使用的招式,攻击力颇高但消耗魂的数量很大,各位大可见仁见智。
推荐掌握级别:B



【Guard Break】在锁定目标的情况下按"后"+□键(譬如秀真面朝前的话"后方向"就是手柄的"↓",如果是面朝左的话就是手柄的"→",以此类推),秀真可以使出脚踢来破坏敌人的防御。由于对有些 BOSS 级人物即使用闪身也无法进行背后攻击,特别是在已经红刃的情况下,能够在其持续的有效时间内做出致命打击是绝对必要的。 推荐掌握级别:B+

【地面杀阵】敌人出现 4 体以上之际也就是可以做出杀阵之时,当然附加条件是要在屏幕右上角燃起的真言熄灭前将数目内的敌人斩杀。杀阵的完成状况不仅直接影响到通关后的级别评价,更重要的是它左右着妖刀"恶食"的攻击力。
推荐掌握级别:A






【空中杀阵】以连续的空中斩击为基础派生出的技巧,被我和晶俗称为"蹿斩"。在按住 R1 锁定敌人的情况下以"影走→斩击→影走→斩击→影走→斩击……"的方式将范围内的空中敌人消灭,这就是玩家在游戏中必须要熟练掌握的技巧,否则一定会被游戏虐。不过要注意由于自动索敌系统并非尽如人意,如果不是临近的敌人反而会起反作用,比如你和下一个距离很远的杂鱼之间相隔是无底深渊的场合,而你的视点还没来得及调整好,也恰恰巧所有可附着攀爬的件物也都弃你而去了的话,之后该怎么做就不用我罗嗦了吧……
推荐掌握级别:A+



【九字真言】其实严格地说这个不算是一个单独的系统,因为它是包含在杀阵系统之中的,但它在游戏中又实在是非常的重要,因为这将会直接影响到与 BOSS 战的难易与否!因此我才会把它拿出来单说……随着斩杀敌人数量的增加,妖刀"恶食"形态上的变化会逐渐反映在刀刃的颜色上,先是蓝色,之后是紫色,最后是红色。每上升一个级别恶食的攻击力都会有质上的飞跃,威力不可相提并论,当然凑齐九字真言的红刃和普通的红刃状态也是大大不同的,其它以此类推。不过威力越高其持续的时间也越短,玩家在积攒九字真言的同时也要准确掌握 BOSS 的状况,以免造成浪费。具体的细节部分我会在后面的攻略中提到。
推荐掌握级别:S



NINJUTSU 忍术


【炎】攻击系忍术,以炎爆给予范围内敌人大伤害。


【雷】辅助系忍术,以雷电护体在一定时间内全身无敌状态。


【风】飞行道具系忍术,配合索敌功能可以进行6次远程攻击。

CHAPTER 流程

STAGE 1-A 摇光

大家可以在这关熟悉一下基本系统,没有什么难度。


卷物1 重要道具

在最初的必经之路上得到,相信没有人会错过的。



卷物2 重要道具

在这个场景里沿标记的方向前进,在小路的尽头处取得。




胧币1 隐秘

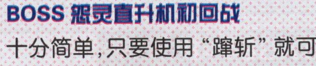
仍然是去取卷物2的场景,沿这个方向前进,在角落里取得。




胧币2 隐秘

沿标记方向前进,在角落里取得。



胧币3 隐秘

在去往最后封印前的这个路口右转,在高台上取得。




BOSS 猩灵直升机初回战

十分简单,只要使用"蹿斩"就可以了。另外两边的导弹发射器是能够被击毁的。

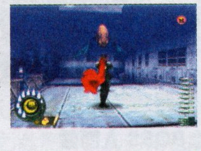


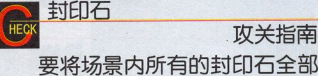
STAGE 1-B 破军

从这一关开始,对玩家的跳跃技巧有了初步的要求,不过仍然是基础关。


木鱼鸦 攻关指南

首次出现的空中敌人,包括以后在内的此类型敌人都推荐用空中杀阵解决。




封印石 攻关指南

要将场景内所有的封印石全部破坏才可以去下一个场景,在这一关提前适应一下吧。



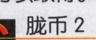
卷物 重要道具

在最初的场景,使用二段跳配合影走就可以取得。

胧币1 隐秘

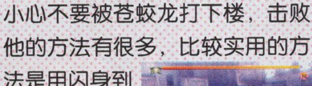
要跳到旁边高楼的墙壁上绕过去取得。




胧币2 隐秘

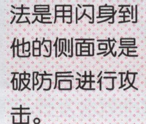
同样地要从旁边的墙壁上走过去取得。





BOSS 苍蛟龙初回战

小心不要被苍蛟龙打下楼,击败他的方法有很多,比较实用的方法是用闪身到他的侧面或是破防后进行攻击。




STAGE 2-A 开阳

开始有比较强劲的敌人出现,在取得隐秘和重要道具的方法上难度也有了提升。另外最重要的一点就是妖刀"恶食"的觉醒,杀阵自这一关起变得更为重要,先收拾杂鱼积攒真言再斩杀强敌要从这里成为习惯。

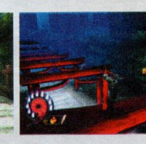

鸦天狗 攻关指南

除去会进行比较牢固的防御之外,更有凶猛的攻击招式,可以先使用手里剑将其固定再进行攻击,不过推荐使用破防的技巧。



卷物1 重要道具

注意头顶的鸟取,除去卷物外还有某些地方可以取得手里剑。

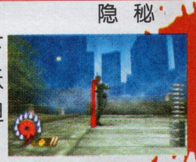

卷物2 重要道具

注意路边的灯台,那也是众多道具的主要来源之一。



胧币 隐秘

从胧币下面的高台跳跃就可以取得,但要注意视点。



BOSS 银、铜

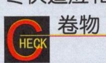
抡流星锤的铜先用手里剑定住就OK了,比较灵活的银则更不是问题,因为那绝对是在胧之一族的领袖秀真面前班门弄斧。此外和BOSS战的基本理念可以说是从这关开始形成的,先干掉杂鱼使"恶食"处于紫刃或红刃状态,如果杂鱼不够的话就攒两批,而且在与BOSS交战之前最好把场景内的杂鱼全部处理掉把恶食的威力提升到最大,不要急于求成,要充分显现"游斗"的精髓,切记切记。这样的话送BOSS归西基本上都是一击必杀,最多不会超过两刀。以后的BOSS战基本上来说也是遵循这个方式的,只不过需要各自作出一些具体判断而已。



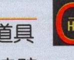


STAGE 2-B 武曲

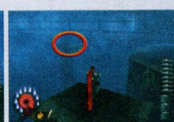
杂鱼的数量较多,而最后的封印前则会出现多只鸦天狗,在此之前要尽快适应和它的战斗。


卷物 重要道具

先跳到标记的石台上再从墙壁上走过去取得。


胧币 隐秘

视点变高就可看到,从房屋旁的墙壁上跳到屋顶后便能够取得。




BOSS 猩灵直升机最终战

较之前回遭遇战更为疯狂,不过仍采用老战术即可,再加上有杂鱼帮你攒紫刃,很轻松的一仗。导弹可以用刀斩落。




STAGE 3-A 玉衡

从这关开始整体难度开始有所提高,特别新敌方角色"忍犬"的出现,攻击灵活、速度敏捷,我个人认为即使是和后面数关的敌人相比都是数一数二难缠的角色。另外这关通道比较狭窄,敌兵数目较多,稍不注意就会被屈致死,采用游斗的方式会轻松一些。





忍犬
攻关指南

十分厉害的敌人，一出现就是成群结伙，素早高，生性凶猛，而且会正面防御进攻……使用闪身和破防进行攻击会比较轻松。



卷帘门
攻关指南

注意这些卷帘门是可以斩开的，里面是手里剑或血，有助于战斗。

卷物1
重要道具

在最开始就能取得，对以后的进程有一定的帮助。

卷物2
重要道具

在广厅的红色标记处。

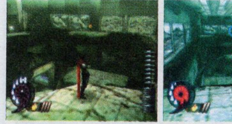


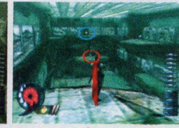
回复
攻关指南

在下面的广厅里与敌人经过一番殊死搏斗后，在这个角落里回复一下血值还是很必要的吧……

胧币1
隐秘

在广厅的蓝色标记处，要攀爬到墙壁上才能取得。





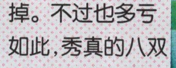




胧币2
隐秘

在临近最终封印之前不远处的卷帘门内取得，没有什么难度，不要错过。

BOSS 伯乐



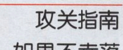


每回合伯乐会进行回复，而他周围的敌兵都是忍犬，数量十分集中，大意的话会很快挂掉。不过也多亏如此，秀真的八双手里剑才能发挥最大功效，先冲到伯乐跟前然后使用八双手里剑将附近的忍犬定住，一番痛切攒满紫刃后就是BOSS的忌日了。

STAGE3 -B 廉贞

有些莫名的，比起前一关来难度突然下降了不少，可能是SEGA也觉得一下子赶出那么多忍犬来有些对不住大家吧……







蜘蛛网
攻关指南



如果不幸落到上面会受到它的吸引，使用影走脱离为上策。

卷物1
重要道具

开始不久后便可以取得，只是记得在每去往下一个场景之前要仔细看看有没有丢下东西就不会错过它的。

卷物2
重要道具

越过蜘蛛网，在标记的位置取得，同时注意敌人的攻击。

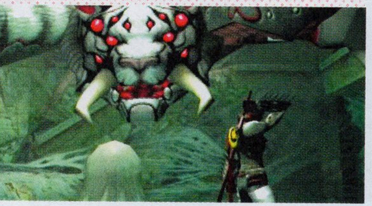
胧币
隐秘



在标记的位置取得，需要从旁边的墙壁上过去。

BOSS 虎头蜘蛛

场景内产小蜘蛛的巢穴先不要急着破坏，这可是"恶食"很宝贵的口粮。虎头蜘蛛的攻击方式很简单，远距离飞行道具和近身的利爪攻击，受到伤害后的下一个回合会以利爪还击。不过只要玩家耐心等两批杂鱼，使用红刃可一刀将其斩于马下。



STAGE4 -A 天权

本关的流程较长，敌人较多，而且是玩家迈向必须要熟练掌握空中杀阵的第一步，因为守在在最后封印前的两辆坦克和一堆飞蛾就是很好的证明，使用空中杀阵会过得十分轻松，反之则甚为费神费力。尽可能在这关打下良好的基础吧，否则后面的几关会很难度过。

飞蛾
攻关指南



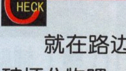
本关新出现的敌人，会化为一团火焰冲下来进攻，如果是在空中被击中的话自己的行动会被中断十分麻烦。尽快用空中杀阵解决。





卷物1&2
重要道具

就在路边的灯台之中，多注意破坏公物吧。







胧币1
隐秘





就在开始不久后的地方，很轻松就可以取得。

胧币2
隐秘

本关进行到中盘后在路口的拐角里取得。

BOSS 焰



基本上焰会随机出现于场景内的六个点，如果是出现在建筑物上的话就有些讨厌，因为你要计算好红刃的持续时间，否则距离过远的话就很亏了。而当他出现在地面的时候则是绝好的取胜机会，一定不要错过。







STAGE4 -B 文曲

可以说是前一关的跳跃版，也是空中杀阵的强化版。如果到了现在你对自己的空中杀阵还没有信心的话，我想你马上就有可能被本关的BOSS——人面蛾女王SM一番了……

卷物1
重要道具



就在最初开始的位置，走到高台的边缘就可以看到了。

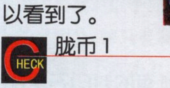
卷物2
重要道具



本关将近中盘的这个场景，把视点抬高即可发现。

胧币1
隐秘





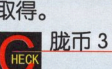
和之前的卷物一样，都是在最初开始的位置取得。

胧币2
隐秘



行至中盘时，把视点抬高即可发现，不过取得时要注意把方向调整准确，否则你会发现这个胧币的取得判定范围很小。

胧币3
隐秘







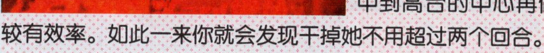
在标记方向的石台边缘处取得。



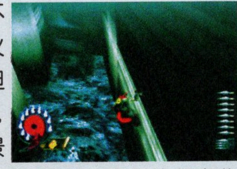
BOSS 人面蛾



她是至今为止第一个较有难度的关头，真正开始战斗之前先熟悉一下地形吧……待杂鱼们出现后就可以发动正面的交锋了，由于本关的杂鱼全部都是飞蛾，因此要求使用空中杀阵。但如果不能及时作出准确判断的话很有可能在杀阵的途中掉下高台，这样己方的攻势就会完全崩溃，建议求稳重的玩家先不要急于攻击飞蛾，把它们集中到高台的中心再做出杀阵会比较有效率。如此一来你就会发现干掉她不用超过两个回合。



STAGE5 -A 天机

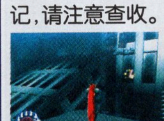


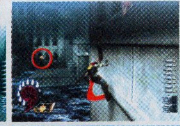
刚到这关的时候对难度稍微有那么点儿不适应，因为一下子提高得太多。比起前一关的火海来，这关的洪水可是一下子就会夺命的……但我想即使多说也没什么太实际的效果，没办法，多死几次就知道如何生存了。此外在解除各场景的封印前要记好它原本的位置，因为这关的画面有些暗淡，通路也都有些神似，破了封印却找不到前进的方向然后导致被恶食吸魂而死不太好吧……还有要注意本关的洪水是有涨落的，之前可以站脚的地方之后就可能变为一片汪洋，请不要作冤死鬼。

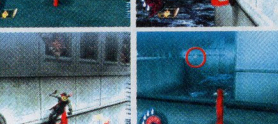


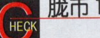
卷物 1&2 重要道具

在场景中的位置分别如图中标记，请注意查收。





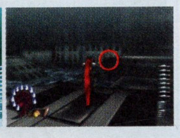




胧币 1 隐秘

就在开始后不久的场景里取得。





胧币 2 隐秘

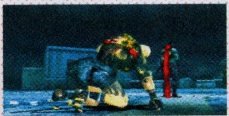


在最终封印的场景里，不难取得。

BOSS 金刚

打过了人面蛾就会发现金刚实在是很不堪一击，多说无益，攒红刃切他无妨。



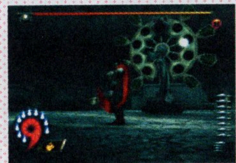




STAGE5 -B 禄存

BOSS 八岐大蛇

受到攻击后会以水柱的形式消失和追踪出现，放冰球是他基本的攻击方式。不过当他开始往外放蛇之时也就是送他归西之刻，虽然他在同时会以喷射冰柱增加难度，不过移动的速度很慢，玩家是有相当充分的时间攒红刃的，实在感觉费劲的玩家就到他的身边或身后也是能够回避他的冰柱攻击的，之不过杀敌的节奏会变缓。如果将 8 条蛇都干掉的话，便可以对 BOSS 作出一击必杀。



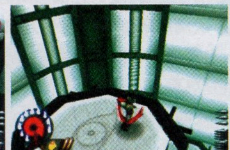




STAGE6 -A 天璇

感觉从跳跃的难度上来讲不如前关，但在圆形通道里行进时一定要注意视点，到本关后盘需要斩切封印石解开封印的时候就更是如此。









双头怪 攻关指南

本关新出现的敌人，不过周围总是有杂鱼相伴，先把它们处理干净后再解决掉双头怪是最有效率的，或者使用"蹿斩"的技巧也可以，简单但是有些费时。

电网 攻关指南

在这两个场景中直接跳过电网或是利用两边的墙壁前进都可以，但要注意在消灭周围的空中敌人时要看好落脚的地方，以免掉下毒水池一命呜呼。



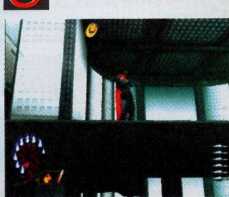
卷物 1&2 重要道具

都是在必经之路上，相信大家都不会错过的。





胧币 1 隐秘



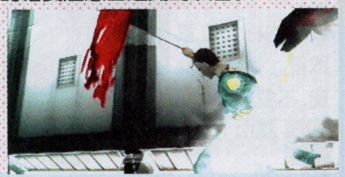
请注意场景中的这个角度，否则会很容易被忽略。

BOSS 刻

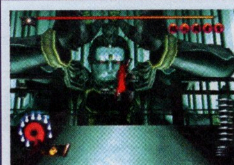


刻是继人面蛾之后再次利用地形作战的强横关头，想和他发生正面冲突一定会败得很惨，因为刻能够从水面的震动中感知你的位置，然后就是一顿刀锋剑雨相向。先附着在两旁的墙壁上等待杂鱼们出现，攒满红刃后便具备胜利的主要条件了，剩下的只要跳到刻的背后进行攻击就万事大吉了。此外狭窄的通道是一把双刃剑，尽管回避敌人的攻击有些困难，但也有利于迅速攒满红刃，只是如果落到水里的话要注意回避刻的攻击。





STAGE6 -B 巨门



BOSS 战，它的攻击方式主要是放麻痹光弹、火柱和近身的挥臂攻击。不过感觉让它来守这关实在有点失职，因为想击败它简直再容易不过。只要等待它放出两批敌人，把红刃攒满就能够一击必杀。唯一要注意的是把杂鱼们集中到 BOSS 的跟前附近，并且远离毒水池，仅此而已。



STAGE7-A 贪狼

如果想要取得高评价的话途中的敌人不可置之不理，但这会导致本关的流程很长，因为出现的敌人以鸦天狗为首已经是之前的强化版了，防御力相当之高，强力推荐先攒紫刃。

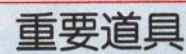


卷物 1 重要道具

在第一个岔路，先不要沿正路行进，在旁边小路门内房屋前取得。





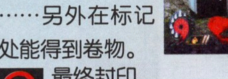


卷物 2 重要道具

本关唯一需要跳跃难度的场景，因为可以攀着的地方只有瀑布之间的岩石，不小心会被水流冲到……另外在标记处能得到卷物。



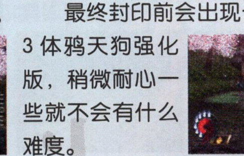




胧币 隐秘

在卷物 1 场景的房屋后面取得。





最终封印 攻关指南

最终封印前会出现一堆杂鱼和 3 体鸦天狗强化版，稍微耐心一些就不会有什么难度。



BOSS 朱刃



终于还是难免和她一战，红颜还真是薄命呀……朱刃的素早很高，同样使用胧流忍术的她也是拥有影走的技巧的，但取胜并不难，先处理掉杂鱼们然后再赐她一败吧。

STAGE7 -B 天枢

BOSS 苍蚊龙最终战



和哥哥守恒的宿命之战，守恒的实力还是比较强劲的，攻击力和素早都在秀真之上，不过这关的场景很大，有充足的空间闪避他的攻击。战术和以前仍然相同，在此不再赘述。

STAGE8 -A 北辰

决战之前的序曲，无论是从跳跃技巧还是杀敌上难度都较高，是对玩家的综合考验。

 卷物

重要道具

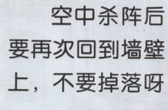
本关初盘场景中的标记位置取得，很容易发现，不要错过。



 卷物

重要道具

空中杀阵后要再次回到墙壁上，不要掉落呀……

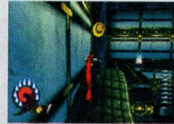


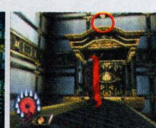


 胧币 1

隐秘

就在开始位置的屋檐上，很容易就能够取得。

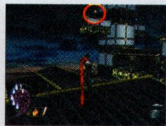


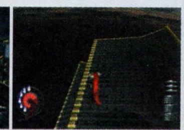


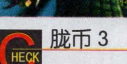
CHECK 胧币 2

隐秘

需要先跳到下层的屋檐上再利用二段跳配合影走过去取得。



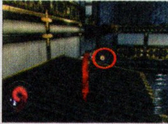


 胧币 3

隐秘

接近后盘的场景中的标记位置取得。



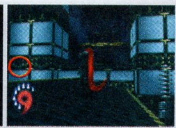


CHECK 胧币 4

隐秘

在最终封印前左方楼阁的下方取得。





BOSS

其实也不应该算是 BOSS 战，因为只要把挡路的大门破坏掉就可以了，但前面的敌人会重复出现，速战速决吧。

STAGE8 -B 太一

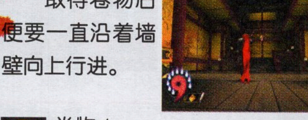
终于到最终关了，本关的流程很长，敌人数目众多，开战之前要作好一定的心理准备。

 卷物 1

重要道具

取得卷物后便要一直沿着墙壁向上行进。





 卷物 1

重要道具

24 块胧币的最后一块，不要错过。



CHECK 卷物 2

重要道具

继续前进就离总 BOSS 不远了，在高台战斗时小心不要坠落。



BOSSHiruko



不愧是总 BOSS，实力绝对没的说。真正开战之前会有让玩家熟悉他进攻方式的机会，最好能够记下他出招时的台词，不懂日文的朋友至少也要知道大概的发音，这样开战后即使视点不够灵光也还可以听音辨招。

CHECK 基本攻击方式

【炎】巨大的火球，回避很容易但却有些悄声无息的，在混战中稍一大意很有可能在回身时被击中。



【雷】三道连续的追踪闪电，只要不在直线上跑动就可以很容易地回避并且反击。



【土】放出一排光球的横线攻击，可利用跳跃回避。



【冰】连续地 5 次冰球攻击，用弧线的方式就可以回避了。



决战指南

当战斗真正开始后，会有很多咒符助阵，它们主要的攻击方式有二：炮击和附身。前者最为难缠，因为它们会“好好”地瞄准后再射击，一定要注意回避，实在不行就等到它们攻击过后再进行接近作战。而后者则要立即回避，否则附身的咒符会自爆。个人感觉其实对付这些咒符的好坏与否胜于和 Hiruko 的交锋……

Hiruko 也会派生出新的招式：追踪斩击和 5 条光柱的扫击。前者很容易回避，只要使用“影走 + 跳跃”的组合就可以十分轻松地回避。至于后者除去记下他的台词外，就只有及时调整视点进行回避了，不过在目前的难度下攻击力还是很普通的，因此即使被击中也不会造成致命的伤害。



想要击败 Hiruko 的话，首要的前提是必须攒满红刃，8 字真言的话一击可以卸去 Hiruko3/5 左右的血值，其次“运气”也是十分不可缺少的。攒满了红刃却无法到达 Hiruko 的所在，或是赶上他出招的无敌时间，那绝对是一件很郁闷的事情。我就曾经连续攒了 5 次满满的红刃却连一刀都没砍上他，苦恼 ing……不过，最后我是从身后斩了他一刀完成了杀阵结束游戏的，当时感觉真是吐出了胸中的一口恶气……

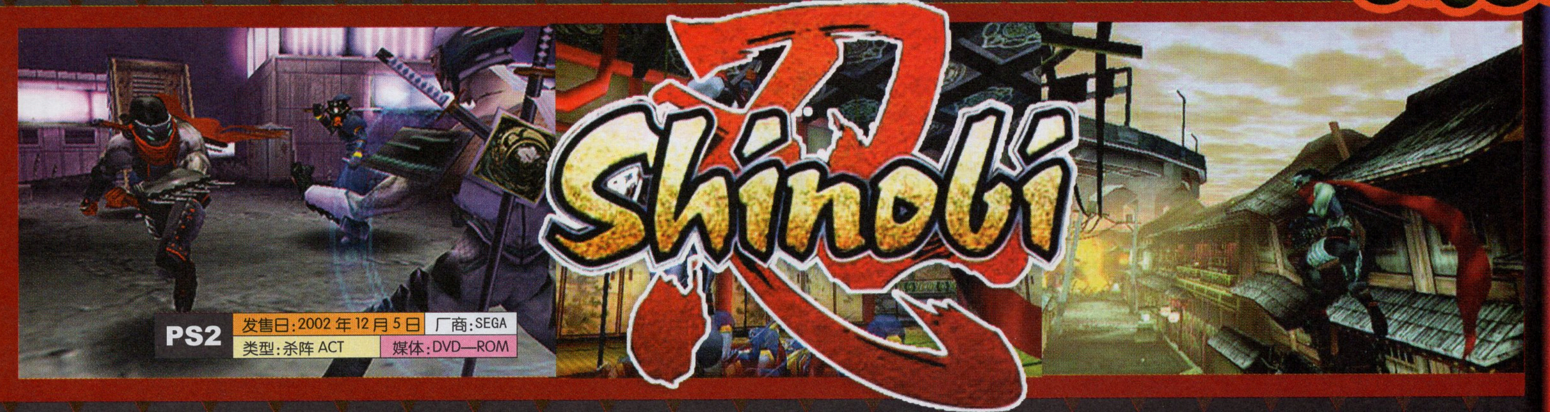
克服这道难关就是整部游戏的大结局了，耐心一些和敌人游斗，抓住机会就给 Hiruko 致命的伤害，运气好的话只需两个回合就可以结束战斗了。

ENDING



秘技

进行 HARD 难度 \ 将 NORMAL 难度打穿
进行 INSANE 难度 \ 将 HARD 难度打穿
使用守恒 \ 集齐 30 个胧币
使用乔武藏 \ 集齐 40 个胧币
VR STAGE\ 集齐 50 个胧币

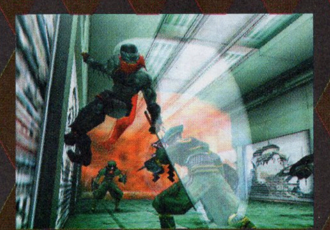


在众多以忍者为题材的动作游戏中，SEGA 的“SHINOBI 忍”系列是当之无愧的典范级作品。游戏的主角是一名艺高胆大的忍者，在各种极端艰险的环境中，为了人类的和平而勇猛战斗，去完成那些常人看来根本就不可能完成的任务……还记得 SEGA 于 1993 年时推出的“忍 Ⅱ”吗？那部经典绝伦的作品不知陪伴着多少玩家度过了一个又一个不眠之夜，至今仍被人们所津津乐道。“忍 Ⅱ”是一座里程碑，在其之后，SEGA 试图再续辉煌，时隔仅仅两年便于土星上推出了“忍”的续作。但由于制作仓促，缺乏创新要素等种种原因，土星版的“忍”倍受各界恶评，销量自然也无法达到预期的目标，这几乎令 SEGA 对该系列作品丧失了信心……也许谁都不会想到，7 年之后，我们会在 PS2 这部曾经被无数 SEGA 迷所不敬的主机上再一次见到“忍”，这不禁令人回想起过去那许多美好与沮丧的记忆。但不管怎样，能够再次投入“忍”的怀抱，无疑是一件美好的事情，再一次的“忍”，再一次的感动……







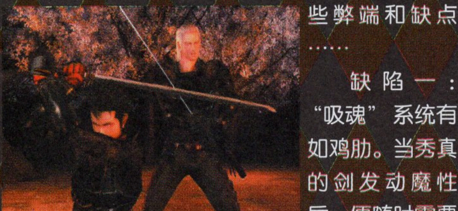


初次感受 PS2 版的“SHINOBI 忍”时，心中不由得升起一股困惑的感觉。因为无论是操作感觉，还是画面形式都与先前的作品完全不同，令我无法追溯以往的记忆。但在此后的半小时内，我慢慢的发现，一旦熟悉了游戏的操作系统与手感，那种挥洒自如、豪放不拘的“忍”的感觉又回来了，秀真（游戏主角）犹如行云流水般的身法，异常宽广、复杂的背景以及严谨多变的各种机关，仿佛一切在瞬间又变的熟识而亲切起来……

大幅度强化动作要素是新版“SHINOBI 忍”的一大卖点，我方角色的近身攻击方式不再是单调的一击，而是套路式连续攻击（四连斩），并且通过手柄上方向键和指令键的配合可以令招式有所改变，这是以前作品所不具备的。再加之新颖的“杀阵”系统，使得在斩杀敌人时的爽快感觉成倍递增！此外，特技“八双手里剑”依然健在，而且拥有极为优美的发招动作，不排除耍酷的嫌疑。还有版面与版面之间穿插的大量动画，不单有很强的连续性，而且人物动作真实生动，让人在不知不觉中陷入了仿佛在观看影片的错觉中……

优秀的游戏必然拥有优良的系统，而动作游戏也不例外，“SHINOBI 忍”除了“杀阵”令人耳目一新之外，还有两大系统不得不提。其一：“血刃”系统。在“杀阵”的范围时间内，随着斩杀敌人数量的增加（最大可斩杀 9 名敌人），秀真手中“血刃”的威力便会不断提升，而刀身的颜色也会相应改变，由最初的银白色变为蓝色，随后是紫色，最终为散发着魔气的血红色。当“血刃”爆满时，即便是 BOSS 也有可能被一击必杀，如此一来，无疑于大幅强化了游戏的战术方面，令游戏的可玩性更高。其二：“闪身”系统。即是以迅雷般的速度进行短距离移动，在“闪身”过程中，秀真处于全身无敌状态，身形亦会暂时消逝，只留下一个虚影停留在原先的位置……这一设定极符合忍者的风范，将忍者高超的身手表现的淋漓尽致。另外，“闪身”不单在与敌人周旋时要频繁使用，而且也可作为增加跳跃距离的技巧，正可谓一举两得。

即便是再纯洁的美玉也会有瑕疵，任何游戏都不可能尽善尽美，如果从另一个角度来仔细观察，我们会惊异地发现，“SHINOBI 忍”也存在着一些弊端和缺点……



缺陷一：“吸魂”系统有如鸡肋。当秀真的剑发动魔性后，便随时需要吸取灵魂来维持自己丑恶的生命。而杀死敌人是获取灵魂的唯一方法。一旦灵魂消耗完毕，秀真的体力便会被魔剑漫漫吞噬。制作者的意图很明显，设定该系统只是为了增加难度，强迫玩家四处寻找敌人，从而获得灵魂。想想都会觉得很无聊，一部动作游戏谁会呆在原地不动呀！

缺陷二：糟糕的视点。“SHINOBI 忍”的视点实在让人不敢恭维，几乎没有任何智能化设定，完全要靠玩家手动来控制视点方位。在敌人数量较少时还容易控制，但在敌人蜂拥而至，大量出现时还会有谁去过多注意视点呢？但有时往往会因为不理想的视点而遭敌人袭击，无故损失体力，真是一件叫人窝心的事情。



缺陷三：不值得信赖的“锁敌”系统。设计“锁敌”系统本来是为了帮助玩家更准确地打击敌人，但“SHINOBI 忍”的“锁敌”系统在敌人数量较多时会很难控制。尤其在 BOSS 战时一定要慎用，否则经常会出现辛辛苦苦攒满的“血刃”却浪费在一名杂兵身上的情况，这足以令玩家暴跳如雷，精神崩溃……

总体来说，“SHINOBI 忍”体现了 SEGA 高超的软件制作水准，是绝对值得一试的上乘作品。但有一点需要声明，本作的难度颇大，笔者在玩到 3—A 时已经有些力不从心的感觉，等到尝试 5—A 时，心中竟然不自觉地产生了绝望之情，尔后经过反复达 10 次的修炼才勉强过关，当时有好几次差点儿放弃。最后一关的难度更加变态，8—A 几乎是在空中作业，根本没有正经的路，秀真必须在各种高低不同的屋顶上蹿蹦跳跃，敌人数量极多，而且均为身手敏捷的“亡命徒”……总 BOSS 就不用提了，本人足足打了 20 遍才将其击毙。在欣赏片尾动画时瞟了一眼窗台上的闹钟，已经是凌晨 4 点了……

责编 / 晶



DC再生计划

究竟将于何时死亡？其中潜藏的起死回生之策是什么？

编译:Shining

自公布DC停止制造至今已接近2年,目前DC的状况到底怎样呢？虽然已经是早被宣判了死刑，但经过了这么长的时间,DC依旧在不断推出新作。死亡的命运注定无法改变,但宣称"一定坚持到最后一刻"的DC支持者在全世界仍数量众多。在日本游戏业界,最近甚至传出了"DC还能再坚持5年"之类的大胆发言。各种猜测的可能性和DC起死回生之策是否属实呢？下面,我们就一起来探讨一下DC再生的可行性……

最近的世况中，DC再生的迹象随处可见

DC再生的可能性真的有吗？它是否已到了终结之时？从目前DC软件的供给状况来看,似乎还未有无可救药的迹象。下面,让我们先来听听世嘉及相关各软件公司DC执行负责人的看法和意见。

国内累计销售台数	约	280 万台
国内累计销售台数	约	26 万台
国内累计销售台数	约	165 万台

从现阶段各主机在日本国内的销量状况来看，它们要想超过DC的普及台数,大概还需一年时间。或许比起勉强在其它主机推出软件来，选用DC做平台更加实际一些。(特别是世嘉)


PS2市场也面临严峻状况

即使是在日本国内拥有约1000万台普及率的PS2,最近的软件销量也持续走低。如此情景不是与2年前的DC市场颇为相似吗？

首先来看世嘉DC负责人的回答！

——软件制作厂商方面有何意向？

世嘉:就DC制作群整体来说,美少女作品颇多。另外,《联邦VS吉恩》、《斑鸠》、《KOF》之类品质好、人气高的软件也广受用户好评，可以达到很高的销售量。

——今年上半期DC的市场如何？

世嘉：世嘉之外的各软件商在上半期(4月~9月)共有26部作品。优秀作品接连出现，一部作品的平均销售量很高,作为(DC)当事者来说感觉像打了一场大的战役。

——继续坚守在DC前线的厂商们有哪些反馈和要求？

世嘉:来自用户方的"为什么不再制作DC游戏？"、"希望能玩到好的DC作品"之类的要求非常多。而现在还在进行DC软件开发的工作人员一方的状况是,由于技术(DC开发)熟练的人很多,从而使开发时间缩短,开发成本降低。制造费用上依照世嘉方面提供的价格，使得销售一部软件的利益颇为可观。

——将会在何种状况下放弃DC？

世嘉：很难有判断标准。"在没有人(用户)购买的时候"、"贩卖市场自身消失的时候"、"没有制作软件的软件商的时候"、"杂志不做宣传报导的时候"……大致是出现以上几种情况的时候吧。

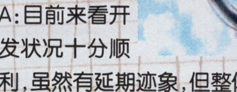
——您认为DC软件将会坚持到什么时候？

世嘉:说实在的,真的很难说清楚。从去年到今年、再从今年到明年软件数在减少是事实，而DC还没有落到穷途末路的境地也是不争的事实。

来自于发售预定表上各家DC软件厂商的答复

TAKUYO

DC还会坚守阵地！




Q:预定发售的游戏软件开发状况如何？

A:目前来看开发状况十分顺利,虽然有延期迹象,但整体计划上还是相当顺利的。弊社除目前所要发行的软件外还有直到2003年夏季的软件预定，到2003年年末也还有同样数量的软件在DC上推出。

Q:(已经预定的软件)取消发售的可能性有吗？

A:就现在来说没有这种可能。之前项目延迟的计划多数情况是对应网络的计划，不可否认现在DC的网络设施与目前主流设施相比还有一定差距,在此方面与DC的配合上需要花费更多时间和精力。请大家耐心等待。

Q:对最近DC的市场状况感觉如何？

A：从用户方面的视点观察与从专卖店方面的视点观察有少许不同。在用户一侧，如能推出一些用户自身喜爱的软件作品,会相应提高主机需求,当然推出廉价软件也有很大程度的促进作用。以弊社来说,由于认识到了"在有限的硬件市场拓展非常困难",因此现在一边依照用户的需求提供相应的软件内容，一边努力做一定程度的全新的开拓尝试。希望大家继续关注弊社动向。

PRINCESS SOFT

Q:DC将于何时终止？

A:现在我也想问这个问题(笑)!

Q:预定的软件开发状况如何？

A:非常顺利。

Q:感觉最近DC的市场状况如何？

A:感觉最近市场状况很微妙。

Q:有再在DC上推出软件的可能性？

A：弊社开发的部分游戏软件是在DC和PS2两种不同的平台上同步发售的，由于现阶段仍有期待DC版的用户，所以今后会考虑尽可能制作DC

シンビョウプランニング

Q:预定软件的开发状况？

A:《IZUMO》于2003年3月发售。

Q:(预定软件)取消的可能性有吗？

A：当然如果出现天灾人祸的话就不知道了(笑)。

Q:感觉最近DC的市场状况如何？

A:现在游戏软件自身还很活跃，一点没有衰退感。或许这是大胆的预言,我

ALCHEMIST

Q:DC将于何时终了？

A:目前DC软件还在制作中！现在还有一部分厂商正在制作DC软件。反

Q:有在DC上推出软件的可能性？

A:有。近期就有预定软件发表。

Q:对DC主机及DC用户感觉如何？

A:没有十全十美的事物。从弊社的开发环境来考虑,DC是非常易于操作的硬件平台。当然,这对于其它主机用户来说并没有什么意味，但还是给与了我们非常良好的反馈。由于主机价格非常便宜，考虑到或许会造成入手困难，便与世嘉洽谈获得许可由弊社商店自行销售处理DC主机。弊社今后将以原创游戏为中心，在DC平台上提供网络·解谜之类适应率广泛、内容充实的作品给广大男女用户。接近年末发表之时,内容上还会有大幅增加,很多内容都非常值得期待。

DC还会坚守阵地！



版软件。

Q:对DC主机硬件本身和DC用户有何看法？

A:虽然对是否有只使用DC玩游戏的用户这一点还不很清楚，但感觉到那种"最爱DC"的观念确实非常重要。在《HAPPY BLEEDING》之后还有DC版软件的发售预定,请大家多关照。目前还处于各种各样的考虑研讨中,我们会根据状况判断是否再出新作。

DC还会坚守阵地！

认为在之后没有后继机种的情况下DC还不会退出舞台,会非常长寿。

Q:今后在DC上继续推出软件的可能性？

A:一些软件目前正在商讨中。

Q:能否透露给用户方面的一些信息？

A:《IZUMO》有20枚以上的追加CG,事件剧情也很值得期待,请关注。

DC还会坚守阵地！

过来说，如果出现"DC软件生产终了"的宣告也就标志着DC终结了。

Q:预定软件的开发状况如何？

A：现在《Wind－a breath of heart》的开发非常顺利！预定将于 2003 年 1 月 30 日发售。

Q：取消发售的可能性是否有？

A：100%没有。绝对会按期发售。

Q：对最近 DC 的市场状况感觉如何？

A：当然无法否认软件销量在下滑，但考虑到 DC 主机已经终止生产，这还是在预想之中的。支持 DC 市场的不是别人，正是广大热心的 DC 用户们。只要不失去这种热情，对于像弊社这样新加入的厂商来说，DC 还是一个能够充分展示自身能力的精彩舞台。宣称 "要坚持到推出 DC 最终一款软件" 的公司还有许多，弊社也正在努力加入到他们中间（笑）！

Q：今后还有在 DC 上继续推出软件的可能性吗？

A：实际上，作为弊社第 3 弹的作品正在幕后紧密策划中。平台当然还是选择 DC！详细情况会在年末会上发表，请大家期待。

Q：对 DC 硬件和 DC 用户有何看法？

A：DC 主机硬件是非常优秀的。对于全体用户，除了 "感谢" 就再没其它的了。虽然出现了 "DC 软件在附近专卖店无法买到" 的问题，但大家还是努力在四处寻找，这种精神和热情实在值得感激。

Q：能否给用户透露一些消息？

A：希望能在试玩会上了解 "Wind" 的诸多好玩之处。对于已经玩过 PC 版的玩家，由于我们加入了各种各样 "可以再玩" 的新要素，所以仍值得期待。到开发终了还有少许时间，请不要收起 DC，继续期待吧！

PLAYMORE

Q：预定软件的开发状况？

A：《KOF2001》于 12 月 26 日发售。多亏有世嘉方面的协力，在日程安排上非常顺利。

Q：（预定软件）取消发售的可能性是否有？

A：就现状来说，并没有发售方面不稳定的因素，会如期发售。

Q：对最近 DC 的市场状况有何感觉？

A：虽然 DC 主机本体销售已经终了，但现在很多用户手里还在使用前回发售的《KOF2000》。

Q：今后在 DC 上推出软件的可能性？

正在研讨中

A：正在研讨中，现在还不能准确回答你们。

Q：对于 DC 主机、DC 用户群的看法？

A：非常 "热心" 的用户很多。拿现在发售中的《KOF2000》来说，鼓励及批评的 E-mail 像雪片一样多，这对于弊社的工作人员是很大的激励和鞭策。对于有关 DC 新软件的发表，现在还不能做任何回答，但如果对某项企划大家的期待度非常高，或许就会实现商品化了。国内的厂商还有再度振兴 DC 的意向吗？如果真是那样确实非常有趣啊。

フジコム

危机？

Q：预定软件的开发状况如何？

A：预定软件在开发过程中遇到一些麻烦。

Q：（预定软件）取消发售的可能性是否有？

A：可能性很大。

Q：对最近 DC 的市场状况感觉如何？

A：感觉市场很萧条！全体游戏都被搁置起来……

Q：此后还会在 DC 上推出新软件吗？

A：当然也不会一个都不推出。

Q：对 DC 主机及 DC 用户感觉如何？

A：目前只能出廉价版和其它主机翻制作品，几乎没有新作的状况实在让人感到悲哀。

Q：能否给用户透露一些消息？

A：我想还是期望世嘉再给我们做一个新的主机硬件吧！

アーベル

危机？

Q：预定软件的开发状况？

A：《推理～不可逆世界的探险绅士》2003 年发售预定。本作的开发工作正顺利进行。不过很抱歉，难以单就数字作具体回答。

Q：预定软件取消的可能性不知是否存在？

A：对于 "推理" 来说，取消发售的可能性完全没有！具体方面无法说的很清楚。现阶段关于确定 "推理" 的主机问题上还在研讨之中，不否认可能在 DC 上发售。

Q：今后在 DC 上推出软件的可能性有多少？

A：现阶段还在讨论 "推理" 本身的各种问题，目前还没做今后的预定。

Q：对 DC 的主机硬件及 DC 用户有何看法？

A：对 DC 主机自身来说，我认为性能很优秀。就软件制造商阵营来说，是由世嘉领头，各种各样为数众多的厂商一起参与进来共同构置而成的。用户对 DC 的应援是起决定作用的，因为有坚持玩 DC 游戏的用户群（不厌其烦坚持玩 DC），才有现在这么多 DC 软件，这就是实际情况。如果谁都不玩游戏的话，厂商也就不会考虑再推出软件了。不过游戏玩家减少这也是事实，如果将这种状况制止，玩游戏的人增多，DC 不是仍然可以再度兴盛吗？制作制止这种状况发展的软件也正是厂商努力的方向。

Q：能否给用户透露一些消息？

A：有关 "推理" 的情况之前已经说过，正在锐意制作中。当然决定将于现阶段哪一主机上（当然 DC 在候补之列）发售的研讨，也会给期待的用户造成迷惘。对于发售日延迟真的很抱歉，我也希望能够尽快决定出究竟在哪一主机上发售，之后在大家耐心等待游戏发售日的期间，我会感到非常感激。

廉价软件

这是最后的机会吗？

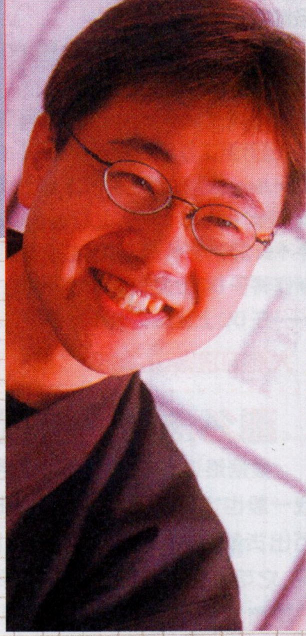


"在版权中断、软件制作者的意向等方面还存在诸多问题，但玩家投票多的作品还是会尽可能推出。这是最后的机会！"——世嘉竹崎的话受到注目！

竹崎：DC 本体生产终了后，DC 的广大用户仍对游戏软件给予各种各样的期望和要求。其中，"就是不出新作，至少也要推出名作软件的廉价版" 这类建议非常之多。最近，DC 软件中热销的、滞销的作品已经逐渐明朗，我们会尽可能继续推出满足大家要求的 DC 软件。对于发售顺序也有各种各样的意见，今回就让我先听一下 DC 用户们的要求，当然不可能满足所有人的希望，但一定要请大家将 "廉价版" 化的软件名称告诉我。期待大家的投票！于今夏发售的 10 个 "廉价版"，主题上都是以美少女为中心的，以后将由 DC 用户投票来决定下一时期的主题！



（株）エコールsoftware 代表取缔役社长 真锅贤行——エコールsoftware 在业界素以 "顽强" 著称，自首款软件发售进入游戏业界以来已经是第 7 年。近期忽然决定在 DC 上投入开发的《ムサピィのチョコマーカー》于 12 月 26 日发售。真锅："看样子 DC 还能继续坚持，我想坚持看到 DC 终结之时！"，下面请听一听真锅社长的市场分析。



"DC 至少还能再坚持 5–6 年（笑）"，我认为 DC 在今后的 5 年之内没有大碍（笑）。因为本来就没有使她消失的理由。

——刚一开口，真锅社长就突然以 "DC 还能坚持 5 年" 的大胆发言切入……



真锅：因为 DC 原本就是核心玩家市场占有率非常高的主机硬件。对于用户来说，是制作最完美的美少女游戏的唯一主机，市场已发售的主机台数也足够周旋。考虑到修理方面，大概也还得 5~6 年。或许……世嘉方面终止 DC 生产也并不是件坏事，以现有的技术制作能创造出磁带大小的 DC 主机。SH4 应该还有很多剩余，只要有资金投入，交给某家计算机厂商制作肯定会更好，当然这种可能性大概只有 5%（笑）。另外，说起街机基板来，ATOMIS WAVE 几乎完全照搬了 DC 的设计说明书。这样所开发的软件，还能归属哪家呢？当然很容易考虑落到 DC 头上。由此可见，软件方面还有很大发展空间。DC 还有各种各样的机会。只要在游戏制作上多投入精力，集中优秀作品高效率创作，比 59 日元的汉堡包更容易获得盈利（笑）。当然目的并不在于挣钱，而是能持续制作出优质游戏……对于像我这样的人来说，DC

难道不是一个非常好的途径吗？在这种制造环境下，杂音干扰少，只要认真制作就可以获取相当的盈利。现在不加入（DC）更待何时呢？这就是我的见解（笑）。感觉上是早期退休拿到很多退休金的人今天又回来再次参加挑战了。对于游戏业界来说，这是第4次新规加入的机会（笑）。索性在主机名称上也不用DC的名号，就作为"ドリキャス"重新登场吧。原本世嘉主机就有众多核心用户努力追随，对于这些核心用户层所给与的最直接反馈，作为制作方也会感到非常舒畅。比起勉强在PS2等主机上开发游戏并且花费大批的成本，在DC上开发还是很轻松的。



（株）NEC inter channel 程序设计师——多部田俊雄

多部田：还是在DC上（笑）。

——新作是与PS同时发售吗？

多部田：不，只限于在DC上发售，有两部新作。

——只是在DC上并且还有两部作品！？

多部田：在PS上还会有其它软件……说起来，只限于在PS上发售的软件几乎还没有（笑）。很多人认为我们的这种做法相当大胆，我想这的确应该是足以使业界吃惊的决策了。

——是大胆的决定呀！

多部田：嗯，大致如此吧。因为我相信自己的感觉。看过市场调研分析总结和客户那边的反馈信息后，我坚信自己的直觉绝对没有问题。之后，找世嘉方面做了咨询，DC主机材料再维持10年也没有大碍，世嘉的主机硬件比其它主机更加"结实"（笑）。在市场上，推出新产品的"打击力度"，和其它主机相比，在DC上推出更具有压倒性优势。在软件制作方面也使人感到轻松快乐，有相当的激情。虽然已经下决定再做一年，但一年后或许还会说"再做一年看看吧"（笑）。据现状来看，新作充分、干劲十足（笑）。请大家期待我公司以后的动向。

对新开发的软件内容尚未决定，却坚定信念立意投身于DC新作开发的Inter channel对目前DC的市场状况有何看法呢？从程序设计师多部田口中透露，Inter channel即将推出2部DC新作，这一发言果真令人振奋！

感觉目前的DC市场仍然是非常坚实的。正如大家所言，最近游戏市场整体的魅力有所下降。以PS2领头，可以观察到全体市场的缩小比率，而反过来谈起DC，大家为什么还会考虑"是否增长了呢"（笑）？虽然从实际数字考虑这种情况不太可能，但比起游戏市场的整体下滑步伐来，DC方面减少的程度，实际上反而给人以较为坚挺的感觉。

——据NGC inter channel报导，DC软件好像还有增多迹象？

多部田：《インタールード》虽有所延误，但开发工作已接近尾声，在《インタールード》发售终了后，2月份紧接有《Pia*キャロ3》，这之前还有《Pia*キャロ2》的廉价版。随后还会有几部新作将于DC上发表。

——在DC上还会有新作发表！？



大作感的《インタールード》终于接近完成。DC上还会有其它新作推出吗？

大胆的决策或许真的是中小软件商出奇制胜的法宝呢！！！

那么，实际上最近DC的市场状况如何？

根据最近发售的DC主要软件的累计销量，美少女游戏一般也达不到2万的销量。《斑鸠》被认为将会达到3万出货量，对于射击游戏来说，再考虑到今天的市场状况，它可以说是相当成功了。下面就请市场工作人员谈一下市场近况。



TREASURE　结果令人满意

——对《斑鸠》的销量是否满意？

前川：对《斑鸠》销量十分满意。《斑鸠》相关的销售渠道ESP·流通关系者·出版社·世嘉整体非常顺畅，得到用户群的理解和多方面协力，在销量方面，并没有出现"由于是DC软件而导致销量减少"的情况。作为《斑鸠》这种销售目标3~5万的作品，由于选用主机而导致销量上出现较大差异的情况为数不少。

——今后还会在DC上继续推出新的作品吗？

前川：目前还无法估算出1~2年后的市场状况，现阶段很难表示出具体的可能性。首先，如果世嘉中止DC软件制造的话，可能性就是0。不过，因为开发环境良好，并且是经过实践检验的主机硬件，还是有热情再度投入开发的。

——今后在DC上继续出软件的条件是什么？

前川：说实在的，如果哪家公司能够再提供DC主机制造·贩卖，我想DC还会重振雄风的。只要硬件·软件的制造得到保障，世嘉方面还能继续维持市场流通，以弊社来说，在DC上推出新作软件的可能性将会有飞跃。

——对DC主机和DC用户有何看法？

前川：毕竟因为核心用户很多，像《斑鸠》这种类型的软件，DC用户方面的反响非常大。我感觉到DC用户大多是对游戏熟悉的专业级游戏玩家。我们得到了许多中肯的意见，非常有参考价值。今后还请大家多多关照。

D3パブリッシャー　今后在DC上推出新作的可能性是50%

对《SIMPLE2000系列》而言，DC的销量是否满意？

D3：SIMPLE系列在PS、PS2以外的机种上发售还是头一次。这回的初次挑战得到热心的DC用户支持，销售状况非常好。

——今后在DC上推出新作的可能性，现阶段可否用%来表示？

D3：直接了当地说吧，可能性是50%。一旦有高品质的游戏还想再做尝试。

——除了美少女系列，还有推出其它类型（例如射击类）游戏的计划吗？

D3：目前还没有其它发售预定的计划，在移植DC的可能性方面，在DC用户对美少女以外类型需求提高的情况下，我们会考虑投入开发的。

——对DC主机及DC用户的看法？

D3：在主机性能方面，我认为DC还隶属于现役主机。与PS用户相比，DC用户中热心游戏的玩家更多，需求路线也很明朗，这不正是易于满足用户需求的市场吗？（DC市场）是充满魅力的市场，如果有符合市场需求的软件，作为弊社来说，我们就会不断参与新作创作。对于目前的DC市场，我们D3所能做的就是尽自己微薄之力，全力以赴投入其中，请大家予以支持！

フォグ　3代于DC上发售是迫于压力所致

——《MISSING PARTS》和《MISSING PARTS2》的销售状况如何？

宗清：虽然并不是非常满足的数字，但考虑到从DC制造中止到现在发生的诸多事情还是表现良好的。我想用不着考虑"与其它的主机平台相比较"的问题，除去销量以外，一款软件的推出还有其它各方面意义，本人对这一时期在DC上推出软件不抱有疑问。

——今后的软件将如何发展？

宗清：《MISSING PARTS3》于DC上发售是迫于压力所致（笑）。既然走到这里就不会考虑再返回。怀有这种心情会坚持下去将其做好。

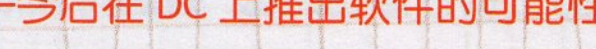
——对DC主机及用户的看法？

宗清：不单单是DC，由于世嘉硬件系列进入窘境而使人感到遗憾。用户方面自身的"世嘉用户"身份感非常强烈，时时感受到他们投入应援时的强大力量，以及对我造成的压力（笑）。我们的DC最终作定于明年。请大家保护好自己的主机不要损坏，坚持到来年。在这里我先道一声"多谢"。

キッド　今后推出软件的可能性是30%？

——已经发售的软件《Ever17》、《我和我们的夏天》销量怎样？

キッド：大体上说结果令人满意。限定一万份发售的《我和我们的夏天》已经没有库存，《Ever17》尽管与PS2版同时发售，仍然超过了预定销量。



——今后在DC上推出软件的可能性是多少？

キッド：30%。因为预定软件已决定在其它机种上发售，这样在DC上推出新作最早也要等到明年春天以后。当然如果用户方面有强烈要求，可能性就会大大提高。

——对 DC 主机及 DC 用户的看法?

キッド：就弊社的商品考虑,DC 主机有不逊于 PS2 的能力，所以今后还有再投入开发的打算。感觉上 DC 用户和其他机种的用户相比，认真执著的人多,没有浮躁情绪,非常喜欢那些对 DC 忠贞不渝全力予以支持的用户。

——可否给用户方面透露一些信息?

キッド：11 月发售的《回忆你 ~Memories off》(PS2\DC)预定终了。对于 DC 用户的众多要求,弊社现在正在开展“今后的 DC 软件如何制作”的研讨。到明年如果 DC 还能继续坚守占据一定市场，我们还会继续发售新作努力予以支持，到那时请大家也来声援我们吧。





焦点一：这款软件为何不在 DC 上推出?

世嘉将《樱大战 4》作为最后在 DC 上的自社开发软件,这样做真的是正确举措吗? 自 Xbox 的《クレタク 3》、《JSRF》发售低调以来,PS2 上《ROOM MANIA#203》、《SWITCH》的发售也处于极为严峻的状态。为什么新作不选择在 DC 上推出呢? 不考虑一下 fans 的想法吗?

将《ROOM MANIA#203》(注:一款相当有趣的人生介入型模拟游戏)移植到 PS2，推定销量为 1 万 4440 份。而《SWITCH》的销量也只有 1029 份(推定出荷 5000 份)。面对这样的结果,新作《新 ROOM MANIA》仍在 PS2 上开发。下面我们请 WAVEMASTER 的牧野幸文谈在 DC 上发售的可能性。

——新作的开发状况如何?

牧野:大体上还算顺利。虽说如此,还是有如沙场一般啊(笑)。尽可能努力争取早日发售吧。关于选用 PS2 作平台这方面，是考虑到希望除了核心玩家 fans 以外,还能有更多的人参与游戏。不过发售《ROOM MANIA#203》和《SWITCH》之时已经发现一些问题，此种类型游戏究竟怎样才能销量更好呢? 在此方面我们还有一些考虑不周之处。

——DC 版《ROON MANIA#203》销量 12 万左右,从现在状况看,如在 DC 上推出续篇，继续购买的 fans 会有很多。这方面是否考虑? 在 DC 上出续篇的必要条件是什么?

牧野：确实 DC 版《ROOM MANIA#203》发售状况良好,购买续篇的用户层也都集中在 DC。希望 PS2 版《ROOM MANIA#203》最低也能达到和 DC 同样的销量。这次的剧本全部翻新制作,销量没有达到预期目标,我想是由于没有初玩游戏时的那种新鲜感和冲击感。假使移植到 DC 上,就会有炒冷饭嫌疑了吧。《新 ROOM MANIA》是面向 PS2 开发的调味料,不过虽然移植 DC 的选择可能性非常低,但也不是完全没有，内容方面也不是不能移植的。可是,容量部分用 DC 的 GD-ROM 就有很大困难了。现在用 PS2 的 DVD 也很难以 1 枚收容……但是还是会考虑一下 DC 的。或许还对她抱有梦想吧(笑)。首先还请先体验 PS2 版的《新 ROOM MANIA》!



焦点二：为何在 Xbox 上推出而不在 DC 上?

以街机 NAOMI 基版开发的《死亡之屋 2》,之后于短期内移植 DC,引起广泛关注。然而作为系列最新作的《死亡之屋 3》决定在 Xbox 互换基板 CHIHIRO 上开发。那么移植 DC 的可能性……

下面请钻研过多种世嘉街机基板并参与 NAOMI 设计的中川力也先生对“《死亡之屋 3》能否移植 DC?”这一问题从技术方面给我们作一解答。

——在 Xbox 上制作的理由是?

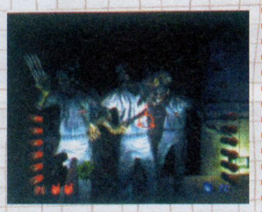
中川：是由于美国及海外的期望(笑)。Xbox 作为新的主机硬件,期待度非常高,这就是在 Xbox 上制作《死亡之屋 3》的最大理由。现在开发已经完全终了,10 月在美国已经先行发售,在 Xbox 上映像有相当大的变化,同一画面出现的角色数增多,光源处理方面也有大幅提高，细致地方都得以强化。DC 也是很好的主机硬件,将这一软件移植到 DC 上从技术上讲也并不是不行(笑),但必须要减少一定的多边形数。



《死亡之屋 3》开发者大户寿二

——先不谈软件部分，在技术方面几乎是要重新制作了?

中川:因此,如果移植 DC 的话,或许设计师就相当必要的(笑)。(街机 CHIHIRO)同样是 GD-ROM,软件容量没有问题,游戏自身也并不特別复杂,想要制作的话也不是不能去做。DC 上也有优秀软件推出,《斑鸠》就是很好的证明,我们会多留意 DC 的。

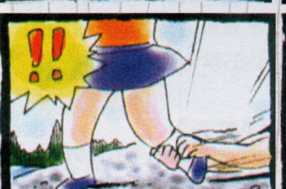


家用版收录了前作《死亡之屋 2》，爆机后即可重温前作。











旁边的四格漫画看似搞笑，实则是对广大 DC 用户心情的写照啊!要尽自己的力量去挽救走向死亡之国的 DC,此情此景怎不令人倍感心酸呢?

总结

时至今日,回想起当初 DC 初登场时的风光无限,一幕幕似乎尤在眼前。世嘉这个在游戏业界中举足轻重的厂商,注定了无法在硬件方面取得成功。随着 DC 停产的宣告,以及世嘉成为纯粹软件商的决定公开,所有曾经为了“SEGA”这个名字而魂牵梦绕的玩家一度陷入了绝望的低谷! DC——这部世嘉最后的主机,由此而具有了不同寻常的额外意义。真的就这样去了吗?抱着这样的疑问,我们特别制作了本次的专题。从文中不难看到,现在仍有大量的厂商仍旧把 DC 作为开发软件的首选对象。他们的理由简单而直接——DC 的用户大多是那些成熟的游戏者,他们对游戏有着较为理智的理解,对于自己钟爱的品牌有着狂热的执着。

在我国国内，世嘉一向不乏支持者,DC 的用户数量目前仍然占据绝对优势。DC 的未来将会怎样,直接决定了这些游戏玩家今后的方向。游戏厂商们对于 DC 主机本身和广大用户的誉美之词使我们的心灵略感慰籍。然而,DC 缺乏有实力厂商支持的现状不容回避。专题中的厂商大多无甚名气,有的甚至刚刚加入游戏开发行列,他们支持 DC 的目的也是各不相同,纯粹投机者不乏其人。长此以往,DC 软件只能被限制在极为狭小的空间内,而且路会越走越窄! 最近,日本各大媒体报道了今后 DC 上会出现“推荐 18 岁以上”的游戏,对此我们只感到由衷的悲哀和无奈!

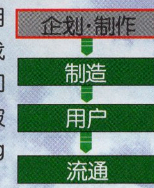
每一个时代都有独领风骚者，但包括 DC 在内的任何一部世嘉主机都未能实现这一梦想。我们在感叹市场残酷的同时,更应该为世嘉那屡战屡败的过去而奉上我们最真诚的敬意。这种浓厚而炽烈的感情将会在一定时间内成为支持 DC 继续前行的中坚力量,但回光返照般的神采已不足以粉饰 DC 那苍白衰弱的面庞! 在 DC 减去渐远的背影中,我们看到的是末路英雄的没落与苍凉,那曾经的豪壮将作为 FANS 们最宝贵的回忆而被永远珍藏!

在生命中的最后一段路途中,祝你走好,这可能是我们这些作为曾经共享悲欢的朋友现在所能做的唯一的事情!

如何成为游戏制作人

所谓进行游戏创作的"游戏制作人"究竟在从事怎样的工作？这或许是大多数玩家都很感兴趣的问题。今次就由Shining来为大家介绍一下有关游戏制作人的一些具体工作情况。

首次披露　与游戏制作相关的工作内容！



事实上，游戏软件由开发公司转移到用户手中要经过诸多行程。而其中真正使游戏诞生于世间是"企划·制作"部分。承担此部分工作的人即被称为"游戏制作人"；而从事游戏制造、流通工作的则被称为"从事游戏相关工作的人"。在这回的特集中，Shining就为大家介绍有关游戏制作人的具体工作内容。

游戏软件究竟由谁来制作？

事实上，制定新的游戏企划、绘图制作、程序设计等这些游戏开发工作基本上都是由"在游戏公司工作的开发者"完成的。根据情况，也有委托游戏业界以外的制作人担当游戏制作的，例如CGMOVIE制作等。

想要从事游戏制作工作，首先考虑的当然是要进入游戏公司。在游戏主机性能高度发展的今天，以个人之力进行软件开发几乎不可能。当然就职动画制作公司也可能会有制作游戏的机会，不过确实保证还是首要考虑进入游戏公司。

游戏公司的形态

谈起游戏公司，在与游戏相关的方面具有各种各样的形态，其规模也各有千秋。下面简单介绍一下游戏公司的类型。

·自社开发自社贩卖

公司内部设有开发部门，从企划开发到贩卖全部由公司一手包办（例：CAPCOM）。也有将开发部门作为分公司的（例：世嘉）。

·只进行开发的公司

公司只进行游戏软件的企划、开发，将软件贩卖委托给别家公司，被称之为软件制作公司（例：モノリスソフト）。

·只进行贩卖的公司

公司不进行软件开发，只负责软件公司所制作的游戏软件的贩卖，被称之为软件发行商。（例：D3发行商）。

另外，还有一些公司不仅贩卖自社开发的软件，还贩卖一些软件制作公司的软件（例：NAMCO）。

来自游戏制作现场的报告

制作完成一个游戏需要集结各专业各部门的力量，相互配合、共同努力。然而，这些游戏软件制作部门分别从事什么工作呢？是否每天都快乐地工作呢？打算致力于游戏制作事业的人需要有那些必要的准备呢？带着这些疑问，我们来到游戏软件制作现场去请教在那里辛勤工作的前辈。当然，工作内容随公司、企划的不同也会有或多或少的差异。

接受采访的是制作过正在发售中的游戏——《乡村生活》的POLYGON MAGIC公司工作人员。

POLYGON MAGIC 株式会社

进行CG、CGMOVIE的制作，街机、家用机游戏的企划·开发的游戏软件制作公司。创立于1996年。工作人员130名。

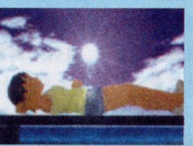
乡村生活～南之岛物语

以冲绳本岛附近假想的岛屿"久垣岛"为舞台，玩家作为都市少女智子度过14天的快乐时光。岛内可以自由探索、玩迷你游戏，主人公将会遇到各种各样的人，并尽情享受大自然的乐趣。在以轻松心情进行游戏的过程中，可细细品味冲绳的语言文化。



PS2\POLYGON MAGIC\6800日元\发售中

通过"音"、"光"的表现，"冲绳的大自然美景"自然而然地展现出来。



游戏制作的职业种类

平常说的"在游戏公司工作的人所从事的游戏制作工作"，依照工作内容可划分为诸多职业种类。一提起"游戏制作的职业种类"，大家可能马上会想到设计师、程序员等制作系职种，而实际上除此以外还有保证开发者的工作、游戏的发售顺利进行的支援职种。虽然支援职种并不像制作系那样光彩显耀，但却是制作游戏所不可缺少的重要工作。

系	职种	工作内容
制作系	制片人	游戏软件开发计划的总负责人。一方面要做方向性决策、指挥全局，一方面还要调整处理公司与制作工作人员之间的诸多琐碎事物。
	监制	管理组织制作现场。主要工作是下达指示促使各部门工作顺利运行。即主管领导工作。
	策划人	制定游戏企划的人。构思游戏的创意、构想，制作游戏软件设计说明书（类似游戏的设计图）。
	美工	描绘CG原绘、制作CG的人。担当角色设计、绘图设计、3DCG设计等。
	音响	制作音乐、效果音的工作。担当BGM作曲、制作音响数据、现场录音之类与"声音"有关的工作。
	程序员	制作游戏系统，将其他部门工作人员制作的绘图、CGMOVIE、音响等转换成电子数据共同组织在一起形成游戏。
支援系	宣传	负责游戏内容、发卖日程等各类情报的管理以及发表、采访、咨询联系等工作。
	软件测试员	测试游戏的动作、操作性，作开发途中游戏软件的调试以及完工前的最终调整。
	广告·包装制作等	一般还会兼任其他业务，也有委托给外部的情况。另外还有包装、制作指南手册等。
	其他	法务（版权管理等）、硬件设计、贩卖·营业系、社内业务（系统构筑、事务系等）

P Program

程序设计的主要工作是将作为基石的系统以及绘画、音响等统和成各种数据，并转换它们成为能够在游戏机上正常运行的"一个软件"。因为所从事的是与游戏主机硬件直接相关的工作，所以毫无疑问是游戏制作的本体部分。有时也需制作一些基础研究和开发用的工具。

将模拟的自然物变换成电子数据需要很强的表现灵感

当然现实世界并不是由数值构成的，但此项工作却要将现实世界全部置换成为完全由数值构成的游戏世界。完成这些置换工作要依靠程序员的表现，而具体怎样表现又是很具有个性化的。举例说明，如果要将水面用绘图手法表现出来，我想在处理手法上比起"用正确物理方法表现"更重要的是"能够看起来像真实景物"。经历这一过程中虽然会有很多艰苦，但是当自己的设想得以实现时又会倍感喜悦。所以，程序员并不需要数学天赋，更需要的是如何将自然物用数字表现出来的异乎寻常的想象力。[小林先生]

这种职业担负着使游戏正常运行的职责，所以制作时会拥有"自己掌握着这个游戏的关键"的实感。随着最近的工作向专业细分化发展，希望从此往后进入业界的人能有自己在某一领域的强项。即使表面看上去与程序关系不大的某方面优势强项也很可能对工作有很大帮助。举例来说，如果喜好动画，就可能考虑到"这一画面用这种表现手法会更好！"从而使表现范围得以扩展。当然，擅长复杂的计算也同样有利于工作。不要忘记，程序是"完全实现想要表达的事物的最终手段"。[三部先生]

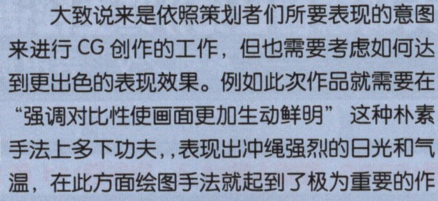
三部顺一（程序员）
除了制作作为游戏主体的基干系统以外，还负责其他部门的数据管理、服务器管理、各个数据的最终统合、调整等。

小林国治（干事兼程序员）
依照制作方法书统合各程序、并负责与各个部门的联系（一面考虑硬件性能的制约，一面在现状可能的范围内与其他部门商谈、调整）。

CG graphic 根据创意扩展表现范围

制作有关视觉方面的工作。大体上分为角色、背景之类的美术设定，2DCG 绘图，角色、背景的建模和 3DCG 建模等几个方面。

大致说来是依照策划者们所要表现的意图来进行 CG 创作的工作，但也需要考虑如何达到更出色的表现效果。例如此次作品就需要在"强调对比性使画面更加生动鲜明"这种朴素手法上多下功夫，表现出冲绳强烈的日光和气温，在此方面绘图手法就起到了极为重要的作用。



此项工作与其他部门之间的合作机会很多，所以不仅需要有绘画、CG 的技术，还需要培养人与人之间的交流能力。并且随着作业规模的扩大，风险也随之增大，成本管理与运营上的危机管理也都是必要的。这就需要能够在各方面考虑周到并且现实理性的人。

P&G 部 副部长兼美工 平野辙先生

平野——负责美术监督、事件的演出分镜（剧本绘画脚本作成）、绘画部门所有的制作、CG 数据的作成、广告素材的制作等一切与视觉相关的工作。进入游戏业界之前有制作 CM 的经验。

游戏学校开设的相应课程	游戏绘画科·绘图制作科	（パンタン电脑情报学院）

S SOUND 实现将抽象的"印象"转变为现实的"声音"

一般来说，主要工作就是使用电脑进行 BGM 作曲、效果音的作成。根据游戏的不同也会有进行新效果音的录音、乐器演奏之类的工作。也就是一手包办"与声音有关的一切事物"的工作。



开发部 音响设计师 丸山雅之

音响的课题是，如何将在头脑里想象出来的声音用游戏机表现出来。如果能够在游戏机上发出与自己想象相同的声音那将是非常令人兴奋的事。再有，怎样用最小的容量发出最好的声音也是技术看点所在。

将来考虑从事游戏音响工作的人，首先需要努力提高自身的乐感和表现力。与过去相比，制作电脑音乐的环境已经大为改善，技术方面更是突飞猛进。因此要先从技术学习开始。将人的想象转变为实际声音的能力和与人交流的能力都是非常重要的。如果自己头脑中描绘出来的声音与策划者的表现意图发生偏差那就非常麻烦了。

丸山——在本作中，担当将作曲家所作成的 BGM 转换成 PS2 内部音源的转换、SE 制作、声音编辑等工作。制作效果音时经常还需要现场录音。

游戏学校开设的相应课程	游戏音响科	（パンタン电脑情报学院）

S SCENARIA 游戏剧本的制作 剧本创作

编写登场人物的行为和台词的工作就是剧本创作。虽说趣味成份往往是起主导作用的重要要素，但不同的游戏也会由此产生各式各样的风格。这次我们邀请负责《乡村生活》的剧本创作原先生讲述有关制作游戏剧本的情况。与游戏有关的剧本创作几乎都没有设立专署部门，游戏故事的原案一般都由游戏制作者制作，其中也有制作组委托其他脚本家创作剧本的情况。每个人分工负责的工作内容很容易随作品不同而经常更换。共同点大致有以下几个方面。

·故事（游戏）的主题、 主线事内容的创作 ·各个事件的详细状况
·书写登场人物的台词 ·事件的流程、分歧，进行整体调节



第一制作部 角色设计师 梶原俊之

梶原（兼任角色设计师和剧本创作）

要以策划书为基础考虑游戏的系统、剧本创作以及事件的作成，而且还需要设定角色和世界观、完成各个部分的检测。另外，为了各个部门工作可以顺利地进行，还负责运营管理及一些杂务工作。

游戏学校的课程

剧本课程

与其他职业不同，学习创作剧本的课程现阶段几乎没有，只有东京电子学院将于来春开设剧本课程。以下是预定的授课内容。

·学习文章的写作方法

学习基本文章的书写方法、故事创作方法、状况说明方法之类的表现手法。

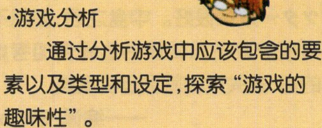
·游戏分析

通过分析游戏中应该包含的要素以及类型和设定，探索"游戏的趣味性"。

·实际创作

通过实习方式实践练习创作剧本、小说、企划书，以达到用文章来表达事物的目的。实习作品将对以后的就职有很大帮助。







从大致的故事构架开始进入具体的剧本



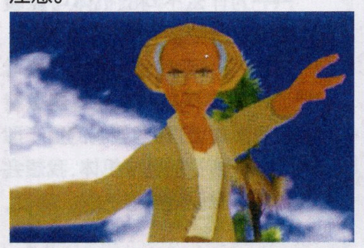
——请讲述一下剧本作成的过程

首先先决定游戏的主题。这次的主题是"健康和快乐"。之后依据主题，考虑故事大体的构架、被分割出来的不同事件，在事件之间添加承上启下的说明文字（在各个事件之间起承转作用。将这一阶段的场面氛围、登场人物的行动用说明文字写出来）。再后，还需要书写具体的台词、细微的动作、情景等。

——游戏剧本的特征

根据剧本情况各有不同，以本作为例：

1，对主人公的第三视点（主观和客观）处理手法上与一般文学剧本有很大差异，由于主人公有很多场合都是游戏者的分身，所以在主人公在行动上要考虑玩家操作时的感觉，这一点在创作过程中一定要注意。



2，伴随着游戏的进行，不同的玩家会采取不同的玩法，所引发的事件数量和时间顺序都会有所不同。所以必须要写出多重分支剧情，让玩不同事件的玩家不会有异样感，各分支的事件得以顺利进行。

3，要协调好硬件、程序处理对剧本的制约关系。

举例来说，在构思事件时首先要在头脑中浮现出一个场景可能表现的最多的角色数量。

——对将来以剧本创作者作为目标的人的建议

需要广泛接触各种各样类型的游戏剧本、电影、小说等，并努力学



习。再有，要探索"被大众认可而自己不喜欢"和"不被大众认可而自己喜欢"之间的平衡。当看到"表面看上去非常有趣可是到后来却很难坚持再玩下去"这种作品时要在思考中找出问题的根源。特别是很难继续玩下去的作品，考虑为什么会出现这种结果，如果自己创作的话将怎样安排之后的发展，这些都非常重要。

GAME SECRET

《超级机器人大战原创世纪》诞生秘语

——“系列之父”寺田贵信访谈录

Facture　Setting　Design　Idea

厂商:BANPRESTO　机种:GBA　类型:SRPG　游戏人数:1 人　发售日:11 月 22 日



BANPRESTO 寺田贵信

“超级机器人大战”系列主要制作人。曾从事《超级机器人大战A》、《超级机器人大战 IMPACT》等作品的制作工作。

寺田访谈录

——选用原创角色作主人公的考虑是如何产生的呢?

寺田:我看了很多《超级机器人大战》的问卷调查明信片,其中“希望在《机战》系列中出现原创超级机器人”的提议非常多。通常的《机战》系列由于规制所限不能这样做,



但考虑如果是原创机器人大战的话应该还是可行的。

——寺田先生自己好像也很想在此方面尝试一下?

寺田:是的。虽然曾在超级任天



堂上制作过《魔装机神》,但还想再尝试一下。

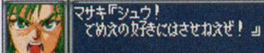
——机师养成系统也是原先的构想吗?

寺田:是的,总而言之就是机师也能再改造了。不过,与使用金钱购买技能的那种“改造”还是有一定差别的。创造了驾驶员点数系统(PP),通过点数得到技能,格斗和射击的能力值也可以得到提高,如此这样终于可以用金钱之外的东西购买能力了(笑)。在此之前的《机器人大战》系列作品中,提高能力值只能依靠等级上升,而这回的设计则是考虑到可以实现更大的自由度。当然,技能方面是不能随意选择的。因为兜甲儿毕竟还是成不了 NEWTYPE 嘛(笑)。



——“选择武器”的设定也同样是由于原创机战才成为可能的吗?

寺田:确是如此。不过,很早以前就有这种想法了,并且做了诸多方面考虑。使用“MOBILE SUIT”指令选择装备武器,感觉上确实有点不可思议,因为原作中几乎不可能有这种情况发生。让マジンガーZ 持有“ゲッタートマホーク”感觉上确实非常

酷,和以前大不一样了。不过,我认为如果是原创角色就没有什么不协调感了。于是,“这个机体的机体性能良好,但因为武器不好所以不行”、“即使攻击力上升了,射程和弹数也无法提高”之类的情形终于得以改变,同样的武器间也可进行交换了。

——为什么不同的机体可能装备的武器数量也各不相同呢?

寺田:在序盘登场一直坚持战斗到最后的机体可能装备的武器数量会相应有所增加。序盘登场的量产型的 MK II、即所谓的标准机体,我想会有人打算将其使用至最后的。所以,基于这种情况,就需要考虑在最后的战斗中它会面临哪些困难。

——机师不同精神指令也有所不同,这种新系统设定似乎在其它《超级机器人大战》作品中也曾经出现过。



寺田:是的。精神指令表现出了各机师的特性。不过原本性格温和的机师使用“热血”指令的情景也让人无法接受。这样一来,剩下的也就是选择角色的标准了。举例来说,某一



角色使用精神指令时消费 SP 少非常便利……精神指令,原本就是表现角色性格的。不过现在胡乱使用精神指令的人还是很多。《高达 W》的角色虽然拥有“全员自爆”的精神指令,但实际上这只不过是根据原作中自爆的场面加以设置的,几乎没有使用机会(笑)。在玩家中有提出“不需要那些使用不上的精神指令”的,于是我们便做了这样的调整。

——可使用单手操作非常有特色啊。

寺田:那只是为了在电车中使用而特意设计的。乘坐电车时一手抓住吊环便只剩下单手了(笑)。当然单手操作使用起来还是不太方便,普通场合还是使用双手操作吧(笑)。让



人颇感意外的是,现在在车中玩游戏的人也有很多。“任何时候都可随意 SAVE”的设想,也是由此而产生的。

——最后,请向正在进行游戏攻关的读者们讲一句话吧。

寺田:这回的《机战》由于自由度提高,战略性也增加了。请大家一边尝试各种新系统一边享受《机战》游戏的乐趣吧,真的非常有趣啊。

谈两条路线的攻略要点

[リュウセイ篇]

リュウセイ篇比キョウスケ篇难度低,初玩者可以尝试。マサキ的塞巴斯塔装配有诸多强力武器,运动性和移动性都非常高。地图兵器サイフラッシュ威力极为强劲,可通过改造让其发挥更大作用。EN 的上限值较低,因此要在强化部件方面多下功夫。另外,除了培养主角リュウセイ外,ライ也值得好好培养。



[キョウスケ篇]

ATS 小组所属的キョウスケ和エグセレン的路线,对战略性要求较高。让キョウスケ乘上アルトアイゼン与搭乘エグセレン的ヴァイスリッター一组成搭档一道前进,两人一起集中培养。



在战法方面,两人一边使用“援护”一边前进,近距离战交给アルトアイゼン,远距离战使用ヴァイスリッター效果很好。中盘之后,如果不对援护攻击和武器的选择多加考虑的话,通关过程就会危机重重。

——编译:Shining



以前所未见的“青空”为目标开始我们的旅程

——《龙战士Ⅴ》开发秘语

Facture Setting Design Idea

厂商:CAPCOM 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1人 发售日:11月14日



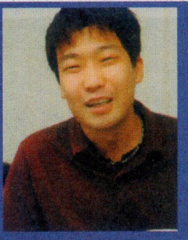
制片人
竹下博信

从3代开始担任《龙战士》系列制作人。由于最近挑战新游戏很少，竹下极力推荐那些想体验崭新作品的玩家尝试《龙战士V》。



企划人
迟原まこと

担任《龙战士V》的剧本制作。制作这种内容罕见的剧本及世界观设定的原由是『基于从用户方面考虑，为了满足用户们的需要』。



企划人
外川有吾

担负了《龙战士V》中PETS、APS等独特战斗系统。『系统方面要谨慎严格地予以考虑，虽有点自卖自夸，但还是感觉这次做得不错』。



设计师
吉川达哉

由于这次不属于幻想系，为了创作真实的服装，他特意做了此方面的学习。黑暗中的魔法表演，敌人的恐怖等，都是舞台表现的要点。

首先在概念上有了巨大转变!

——首先，想了解一下创作与历来《龙战士》系列完全不同的地下世界的契机，其中定有很多艰辛之处。

外川:《龙战士》自4代开始向3D方面发展，现今脱离了幻想世界的王道之路，成为充斥黑暗的地下世界。世界观、系统方面也有很大转变。

迟原:创作《龙战士》系列时，总会考虑创建新内容，而这次将背景置于地下世界，意图是要完全表现从那种无法想象的充斥闭塞感的地下世界脱出的情景。游戏画面上也尽可能排除自然感的内容。

吉川:在设计上涣然一新。要根据头脑中的记忆设计出具有独创性的东西。由于废弃了一直沿用的幻想舞台，现场制作上非常辛苦，但还是尽可能表现出由地下黑暗产生出来的紧张感。

竹下:如果说艰辛的话，那也就是“意图表达上非常困难”这方面了。对于5代与以往的《龙战士》系统上的差异，造型设计上的变化，用户们可能会说“怎么会变成这样?”不过，由于制作手法相同，在紧迫感方面还是比较接近的。

——没有考虑过在《龙战士》主题方面有所改变吗?

竹下:《龙战士》毕竟是历代主题，我们也在考虑制作全新作品。但目前《龙战士》仍是主流，这回的5代也沿袭了历代《龙战士》的风格。

——今回《龙战士》的系统相当有特点。特别值得注意的是SOL，产生这种系统设定的契机是什么呢?

池原:最初，看到了一些虽然想继续玩却怎么努力也无法通关的“菜鸟”玩家。于是便考虑想让那些“菜鸟”玩家也能了解整个游戏剧本，于是便诞生了SOL。因此，越是游戏苦手的人越对SOL事件感兴趣。

外川:因为进入2周目时就可以看到SOL事件。

吉川:或许是感觉到《龙战士》的登场人物少，当然想看SOL事件还是使用少数角色为好。游戏中会出现由于不了解角色人物的具体情况而感到迷惘，于是便产生了可以深层挖掘某一角色的SOL概念。

——剧本是如何制作的呢?

池原:我和另一工作人员作了各种各样的尝试。在剧本上“为拯救公主而打倒大魔王”这种整体设定很容易理解。不过，如果能体会到“魔王也有这样那样的思考和迷惑”之类的就更加有趣了，赋予故事剧情更深层内涵的就是SOL设定。

竹下:SOL这种系统，感觉上是将孩子时读过的书长成大人后再重新阅读。即使是同一事件，也会因其它事件是否发生而产生变化。

——关于PETS和APS是如何考虑的呢?

外川:最初的考虑是类似4代的战斗模式，战斗更加简洁明快。可以一边体味RPG的战略性，一边享受充满紧张感、爽快感的战斗。PETS正是基于减少读盘时间、提高战斗节奏、实现紧张感的考虑而设置的。另一方面，APS的出现可以打破行动顺序或蓄力攻击，使得战斗更具有战略性。

——在战斗方面是如何考虑的?

外川:PETS是导入各种各样战斗方式的系统。既可以使用爆弹将多数敌人一扫而光，也可以将敌人逐个引出确实打倒，如果讨厌那些杂鱼喽罗，还可以变身成巨龙(笑)。这回的系统设置还是相当成功的。

——龙变身的D-Link系统何时加以考虑的呢?

外川:由于是《龙战士》系列当然就得考虑龙的使用方法。不过，具体怎样使用确实令人头疼了一段时间，结果就设计出类似STG的爆弹保险一样，可将不利局势一发逆转。举例来说，某项D-Play技就可产生1万杀伤力的超乎寻常的数字(笑)。当初就是考虑想做出那样惊天动地的演出画面，从而显示这个世界中龙的力量是极为巨大的，D-Link系统在这里起到了相当重要的作用。

——不用D-Link也可通关吗?

外川:有必须使用D-Link的场面，除此外可以不使用。换种说法，就是对那些杂鱼对手没有使用的必要。

池原:过分使用的话(D-计量值超过100%)会导致死亡。

外川:在游戏后半会有D-计量值超过90%的状况，战斗过程中可以体会出极强的紧张感。

——经验值方面分为普通经验值和组队经验值2种，究竟是怎样分配的?

外川:组队经验值很像奖励品，这样可享受到RPG游戏前所未有的战略性。

——最后，请对看到此文的读者讲几句话。

吉川:设计方面当然很出色，D-Link也是超级有趣，变身后样子非常帅。不过使用越多越有接近死亡的紧张感。希望能充分享受她的快乐。

外川:难度略微偏高，但还是希望大家能不畏艰难地坚持玩下去。虽然只能在特定地方存储进度，但设置了中断机能，即使被全灭也能看到SOL(笑)。请大家勇于突破吧。

池原:推荐真正想玩游戏的人予以尝试。虽然不是超大制作，但我想还是可以购置一款置于身边的。另外，SOL事件对应震动机能，请大家一定不要错过(笑)。

竹下:可以体会到相当程度的战斗紧张感。另外，玩游戏的的感觉，并不是消极地去玩，而是依靠自身判断行动享受真正的冒险。最近的游戏常常会有门槛高的感觉，但只要掌握要领，还是可以感受快乐尽情享受的。

KEYWORD

龙战士

第1作9年前于超任登场。这次经过进化的《龙战士5》的世界观、系统又有了翻天覆地的巨大变化，非常值得注目。

世界观

到处都是黑暗，令人窒息的地下世界。周围的景物也全部由人工物构成，没有一点温暖感觉。这种特意排除大自然和温馨感觉的世界，与之前的《龙战士》所表现的主题都有很大差异。正是因为要冲破这种充斥闭塞感的世界，龙等主角们开始了他们的冒险。在旅途的尽头等待他们的将是前所未见的“青空”……

青空

龙等主角所指的“青空”是在这个没有温暖的世界中的唯一希望。然而在这次发言中，并没有给出“青空”的明确回答。随着故事的进行，我们一定会看到“青空”的姿态。那时，龙的旅程也就该结束了。

——编译:Shining

开发秘话

GAME SECRET

孤独与协力：由不安引发的恐怖感觉一齐席卷而来

——《生化危机网络版》画面初见研讨

Facture　Setting　Design　Idea

厂商:CAPCOM　机种:PS2　类型:AVG　游戏人数:多人　发售日:未定

前篇

多田：刚刚突然接到《网络版生化危机》的情报（现在是10月5日深夜），还有一些不甚明了之处，我们一起来探讨一下吧。

河合：好啊。不过好像到处都充满了谜团啊。



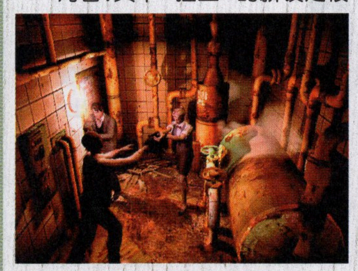


多田：首先，最值得注意的是，系统部分可以4人同时上线玩。一听到这些，我就立时联想起了《PSO》……

河合：《PSO》是进入游戏后刚开始的时候先组好队，再一起进入战斗区域加入战斗。而《生化网络》在最初的游戏开始地点是各自分散的。即使想组队也不可能马上实现。尽管是多人玩的游戏但还是会体会到强烈的孤独感。

多田：哦，原来如此。并不是那种先组队再“一起打倒僵尸”的感觉啊。不过，当遭到僵尸袭击陷入困境时如果及时遇到其他同伴，可以用“搀扶”运送到安全地点，体力也会得以回复。这样一来，与同伴相遇相互协力也就成为游戏的关键了。

河合：其中“拉上”的新设定很



值得注意。说明被拉的人无法靠自己的力量上去，在高的处所没有人是不行的。或许也有可能是有的角色没有攀登到高处的腕力。可能还会有一些必须依靠角色特性相互协力的地方。

多田：协力是非常重要的。从远处传来“凯比恩先生，快来救救我！”，这边立即答复“好！马上过去！”然后匆匆赶到现场再使用“搀扶”……可以联想到这种情景。

河合：很多情景现在还只能用推测，与同伴的会话好像也是重点……

多田：是啊！说起来，会话的场面有不少。提起Online游戏来，聊天确是必不可少的……

河合：开发人员发言说“并不是闲聊游戏”。因为如果任何时候任何地点都能自由对话大概也就不感到那么恐怖了。或许有附近之人只能依靠对话才能联络的情景，将对话作为紧急求救手段。

多田：如果在集合地点等待，远处的枪声、叫声逐渐接近，对于这种



场景你会怎样考虑呢？不知道来的人到底是谁，该战还是该逃呢？开发者的目标就是塑造这种紧张感吧？如果是我的话会冲出门去夺路而逃。以往的《生化危机》系列一旦打开大门就可以进入演示画面自动脱出，而对于本作来说，或许就不那么简单了……

多田：是啊。因为舞台是和其他同伴共有，还需考虑后再来的同伴。

河合：门已经被他人打开了，到







处都会出现这种他人存在感强烈的痕迹。由于Online一般都以真实时间制进行，于是选择画面的时间暂停，悠闲地看地图之类的情况也就不可能出现了。

多田：在游戏过程中，需要不断地与同伴交流取得联系，相互协力脱离困境，这好像就是《网络生化》的核心内容。

河合：还有很多不甚明了的内容，不过已经可以肯定是与《PSO》、《最终幻想XI》完全不同的另种类型Online游戏。

后篇

河合：《网络生化》有新情报！

多田：这回的注目点是？

河合：接续方法正式发表。是用宽带的PlayStation BB Unit，对应PS2的通信网络接口。不过，“窄带”的话如果有PS2对应的USB调制解调器也没有问题。

多田：通信网络接口的用途就是为了将LAN连接线接续到PS2上。这样的话也不需要PS2专用硬盘了。不过，能够使用USB调制解调器在窄带状态下玩，说起来还真的让人颇感意外，我一直以为那是BB专用的。

河合：在这种多极配置的网络环境下，应该可以完成多种细微化动作了。就像《联邦VS吉恩》等动作游戏那样……

多田：不过，使用宽带的人也同时在参与游戏玩吗？不过这样的话，好像很难再现以往《生化危机》那种悠闲思考、谨慎行动的感觉了。

河合：嗯，我也注意到了这一点，不过毕竟这回还是更加侧重游戏者一方的……对了，《网络生化》中会有生化系列曾经登场过的角色出现！据说是尼克拉。

多田：那个……对不起，尼拉克是谁啊（笑）？

贺合：是U.B.C.S（“伞”公司的“生化对策部队”）成员，《生化危机3》中曾经出场过的品质恶劣的佣兵尼可拉。另外还有系列重要人物ハンク所属的U.S.S部队出击。

尼克拉·基那比艾夫

作为ハンク竞争对手的尼克拉将于《生化网络》版再度登场。在《生化危机3》某一路线最终BOSS战前，乘坐直升机来袭的正是此人。

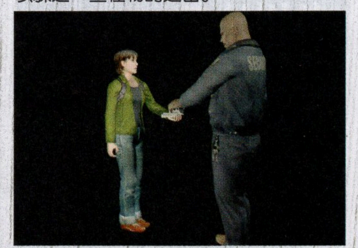
——编译：Shining



▲搀扶：体现了同伴之间的友情与信赖，不过以这种状态遭到袭击的话……确实非常危险。



▲拉上：“拉上”不仅仅是移动手段，还可以躲避一些怪物的追击。



▲转交道具：如果不擅长使用枪械，可以把枪交给擅长的角色，要求他来保护自己。还可以把枪放在桌上。

GAME SECRET

世嘉和微软联手共同开发，由 NAOMI 到 chihiro 的过渡!

——《死亡之屋Ⅲ》开发秘语

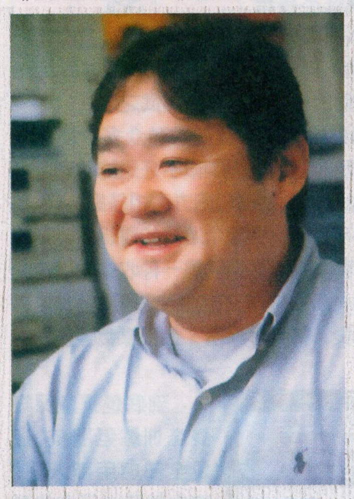
Facture Setting Design Idea

厂商:世嘉&WOW ENTERTAINMENT 机种:Xbox 类型:SHT(3D) 游戏人数:1~2人 发售日:今冬预定

对应 Xbox 互换街机基板"Chihiro"的第1部作品~《死亡之屋Ⅲ》

于今年5月在美国E3展上首次公布的Xbox版《死亡之屋Ⅲ》是基于Xbox的互换基版"chihiro"(街机版)上开发制作的!

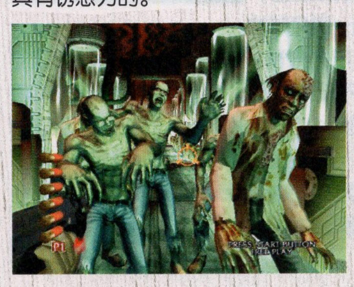
中川力也
WOW ENTERTAINMENT
代表取缔役
《死亡之屋Ⅲ》制作人



易于软件开发的硬件环境

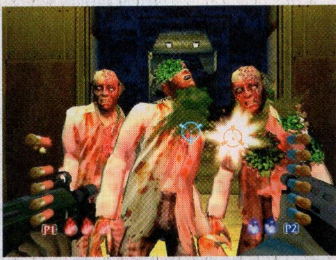
——这回决定在Xbox互换基板"Chihiro"上开发《死亡之屋Ⅲ》的经过是怎样的?

中川：基本上是源于和DC·NAOMI互换基板相同的构想。家用机和街机两边都提供了易于开发的硬件环境，这次是和微软共同开发的。一方面，对于微软来说，可以增加Xbox对应的软件数量;而另一方面，对于世嘉来说，能够很快制作出街机和家用机两边对应的软件也是相当具有诱惑力的。





——完全与Xbox互换吗?那么DVD-ROM、通信网络、硬盘等也可以使用了?



中川:这些可用增加外设扩张的方法得以实现，如果之后追加各种各样的组件，性能上就接近Xbox了。这回不仅是DVD-ROM，在费用和安全允许的条件下，甚至可以通用DC的GD-ROM。

——制作过程中相当容易吗?

中川:大致上是这样，因为开发方法几乎还是和以前一样。

——这回，选择在Xbox上推出《死亡之屋》最新作的理由是什么?

中川:因为"死亡之屋"是我们的主力游戏软件，毕竟还是希望能够在高性能主机上推出，制作完成时曾经公开过在PS2和NGC上的演示画面，不过看过后总感觉"不想做出这种程度的作品"。选择在Xbox上开发，主机性能强劲是最主要的理由，毕竟可以实现其它主机无法完成的效果，一眼看上去效果就非常惊人。

——在Xbox上开发状况如何?

中川：画面制作上非常轻松，毕竟是性能优秀的主机啊。咦?怎么又和4年前《死亡之屋Ⅱ》移植DC时说的话一样了(笑)。

——这回选用散弹枪作武器的理由是什么?

中川:因为这回打算做出一些新的变化，将手枪换成散弹枪，不是能增添许多新的有趣成分吗?并且其中还增加了多种选择——可以远距离扫射敌人呢，同时也可以将敌人引来再一一击倒，所以我感到本作确实是相当有趣的。

——从2代到3代花费了很长时间啊。

中川:因为"死亡之屋"小组还制作了《吸血鬼之夜》(笑)，精力有限呀。

——对于完成后的作品满意吗?

中川:非常满意。

——请对本文的读者说几句。

中川:街机版本作是使用散弹枪的，相当地刺激。家用机版增加了"死亡之屋Ⅱ模式"和"MOVIE模式"，趣味性非常之高。

——非常感谢!



前作主角托马斯的女儿丽萨(左)作为这回的主人公，和活跃于前作中的"G"一道，再次向僵尸们发起进攻。

东京电玩展&AM展

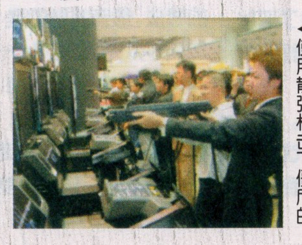
东京电玩展

在不久前的电玩展上，世嘉和微软两方展区各自提供了大量试玩台，可以使用光枪操纵器。手枪制作非常轻巧，长时间玩也不会感到累，不过还是有玩具的感觉。



◀几乎完全看不出来与街机版的差异。

AM展



◀使用散弹枪击飞僵尸的感觉真是畅快淋漓!

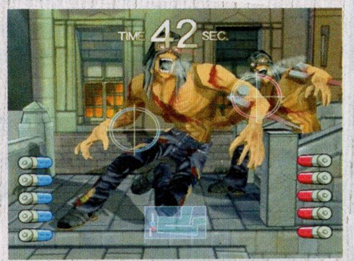
毕竟还是使用散弹枪型操纵器感觉良好。尽管缺乏射击后大的反冲力，少了些爽快感，但再射击的时间比预想快许多，很容易操作。而且，其重量轻，长时间玩也能保持轻松。

《死亡之屋Ⅲ》的新风格

——制作花絮

SEGA子公司Wow Entertainment在XBOX上开发的光枪射击大作《死亡之屋Ⅲ》，当初公布的画面是采用美式3D卡通风格，这让不少玩家大失所望，认为这样一点不恐怖，反而有点奇怪。在经过玩家建议后，SEGA从善如流，对其进行了全面的改进，全新的3D绘图效果让人极为满意，同时延续了以往真实恐怖的画面风格。

下面两张图片就是早期公布的《死亡之屋Ⅲ》画面。





光枪操纵器同时发售

作为Xbox上首款光枪射击游戏《死亡之屋Ⅲ》的光枪操纵器(GUN CONTROLLER)当然倍受注目。自动手枪类型，外观上非常接近实物，价格尚未确定。



与DC的光枪操纵器相同，拇指部分配置有8方向控制钮。

——编译:Shining



周边软件

◇GBA 有了中英文电子词典



"Xdict for Gba" 是原作者开发的第一款 GBA 应用程序，之所以取名 Xdict 是因为它的词库是从一个 Unix 上的同名英汉词典来的，凑巧和"金山词霸"的可执行文件名相同，但它和金山词霸没有任何关系。

这款软件有两种模式：浏览与单词输入。在浏览模式下，可以按字母顺序浏览单词；在单词输入模式下，可以输入单词，两种模式可以通过 START 键切换。

浏览模式按键说明



如何在单词模式下输入字母



那些有烧录卡的朋友有福了。现在除了可以用 GBA 来玩最新的游戏，重温 FC，看书，看图，听音乐，还可以用来查单词学英语了。

这是一个自由软件，用 C 和 C++ 写成。为了促进 GBA 上的程序开发，作者公布了源代码，希望更多有志于 GBA 游戏开发的朋友能和我一道在 GBA 编程中找到乐趣。

软件下载：http://gba.egchina.com/ez/xdictforgba.zip
源代码下载：http://gba.egchina.com/ez/xdict-src.zip
作者主页 http://gba.mdtea.com/

本月之星

闪烁着光辉的宝石——宠物小精灵·红蓝宝石

点评：诡辩士



怀着激动兴奋的心情，把刚到手的《宠物小精灵·红（蓝）宝石》插入机中。期待着一个新的里程碑的开始……

游戏画面－有了质的飞跃

这次红蓝宝石在人物，环境，建筑的刻画上下了很大功夫，各色各样的人物不再显得单一重复，不同城镇四周的自然环境也会有不同变化。小镇沟河的细水绢绢与海滩的浪花叠起迥然有别。再者是建筑，在细节上真正做到全面强化，微缩地图，城镇内的建筑一览无余。在地图中就可以知道各个城镇的构造以及建筑物的分布，玩家即使不会日文也可以通过镇子的布局与建筑风格知道这是哪座城镇。崭新的随身道具 POCKNAVI，融地图，怪兽状态，对手分析与一体。充分体现了人性化和现代感，整个造型也非常的时尚。

游戏系统－创新的游戏风格

主角首次可以选择性别，对手也不再是一味的敌人。我选的是男性玩家（因为一开始不知道能选女生，注定得玩上 n+1 遍了），在各个城市闯荡时身边还有个 MM 陪着，心理真是非常惬意！

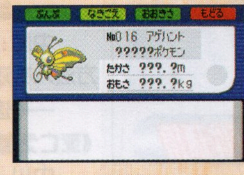


再说说对新系统的看法。最有感触的是加入了双宠战，这让一向只注重宠物个体能力的战斗变得多元化，并且通过不同属性的宠物小精灵搭配能创作出不一样的战术，只是不能随心所欲地进行 2 VS 2 这是一大遗憾。



新加入的妖怪大赛令整个游戏生趣盎然，力量、属性不再是判断一个小精灵好坏地的唯一标准，这让许多中看不中用的美型妖怪有了用武之地。

但是虽然这次任天堂加入了众多全新的元素，但是在玩游戏的过程中似乎还是能找到前几作的影子，从地图到剧情和归去大相径庭，当然部分的雷同并不会影响到整个游戏的可玩性。不管怎么说，宠物小精灵强调的是一种收集和朋友间协作的乐趣！所以本作又新加入了 100 多种全新的宠物小精灵，并同时保留了金银绿黄等前作的老人们。



到底是采取保守姿态训练老朋友，还是全部启用新人呢？这自然取决于你的爱好了！像我就属于后者，虽然对新的妖怪的习性不是怎么很熟悉，但有发掘有才收获啊！

不得不说的遗憾

游戏大部分音乐都是新增的，最令人感动的是每一个城镇 NINTENDO 都有一首以之相对应的 BGM，贯彻一个主题，但音效和 GB 系列没啥区别，遇敌、战斗、以及在海中的 BGM 是沿袭前作。



还有就是游戏自由度不高，一个城市的徽章拿不到就无法进行游戏，如果可以自己挑选会馆挑战的话，相信是别有一番风味的。

总结：总的来说新的《宠物小精灵·红蓝宝石》还是个不错的作品。以往作品中的一些遗憾通过 GBA 的强大功得到弥补，从而使这个系列的水平达到了一个全新的高度。也是 GBA 游戏有了一个新的里程碑，就让我们带着自己的口袋妖怪从这个里程碑出发吧！

近期GBA作品总览

为了赶上年末商战，众厂家近追慢赶又推出了不少GBA新作品，其中有一问世就卖上七八十万的精品，也有卯足劲死吹了近月也卖不过上万的垃圾。不过单看包装盒，是精品还是垃圾还真是难以分辨。中国玩家手上几个钱都来得不容易，万万不能便宜了那些无良厂商与黑心JS!

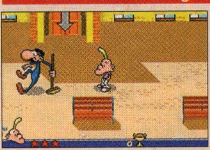
洛克人 EXE 3



厂商:CAPCOM 发售日:12/6 类型:RPG 语言:日语 容量:64MBit

评价：好不容易习惯了卡片＋半实时的战斗方式，比前作增加了新武器和细处上的变化，追加的新元素，都停留在量变范围内。

Titeuf-Ze Gagmachine



厂商:TEDDY'S DAY 类型:ACT 发售日:11/19 语言:法语 容量:32Mbit

评价：卡通画面还不算糟，主题很有意思，专门恶作剧啊^-^操作如能灵巧一些就好了，可惜……不过做厌了英雄换换口味做个坏孩子也不错。

Egg Mania (J)




厂商:Kemco 发售日:9/17 类型:PUZ 语言:日文 容量:32Mbit

评价：不错的方块类游戏。不同的是不是要求消掉方块，而是要求再没有空隙的情况下垒高，感觉AI智商太低，还是和朋友对战比较好玩。

GP摩托



厂商:Dorna sports 类型:RAC 发售日:3/5 语言:英语 容量:32Mbit

评价：速度感、操作感、画面表现兼备的游戏，虽然只用2D来表现，但感觉反而比勉强用3D引擎要好，车手动作也比较真实……

卡片聚会



厂商:ND CUBE 类型:TAB 发售日:11/13 语言:日语 容量:32Mbit

评价：几个纸牌游戏的合集，根本没有专门出在GBA上的必要，完全是骗钱为目的的低成本游戏。

沉默的狙击手



厂商:KONAMI 类型:STG 发售日:12/2 语言:日文 容量:32Mbit

评价：一款街机移植作品。作为掌机游戏，做得已经很不错了，很巧妙地利用R键作为射击键，一下子就带出了狙击的感觉。

蚯蚓战士2



厂商:interplay 类型:ACT 发售日:12/2 语言:英法德…… 容量:32Mbit

评价：垃圾GAME！游戏本身充满了很多奇思妙想，可惜移植太过草率，画面没有调整，画质严重↓。可惜了这款MD时代的名作……

梦幻之星合集



厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:12/2 语言:英语 容量:32Mbit

评价：梦幻之星前3代的合集，画面也是完全移植没有强化过，除了怀旧真是没什么价值，非SEGA铁杆就不用浪费银子了。

黑暗遗物



厂商:MIDWAY 类型:A.RPG 发售日:11/22 语言:英语 容量:32Mbit

评价：大菠萝类游戏，画面粗糙，操作感很差，存在严重贴图BUG，连面世的日子也没挑好，偏偏选在《魔戒.双塔》新鲜上市的现在……

Disney's Kim Possible-Revenge of Monkey



厂商:迪斯尼 类型:ACT 发售日:11/13 语言:英语 容量:32Mbit

评价：迪斯尼动画改编的一款游戏，进入游戏，人物动作细腻流畅，很多地方不配合翻滚与熟练操纵过不去，推荐^-^

少数派报告



厂商:ACTIVISION 类型:ACT 发售日:11/13 语言:英语 容量:32Mbit

评价：超烂的ACT游戏，手感僵硬，背景重复重复再重复，某人用枪托砸过一整关后才发现原来是可以按住R射击的……

兽王记



厂商:SEGA 类型:ACT 发售日:11/26 语言:英语 容量:32Mbit

评价：SEGA在搞什么鬼？冷饭攻势一招接一招！主人公只有拳脚两种攻击手段，敌人重复重复再重复……失眠人士可以考虑购进一款。

塞尔达传说



厂商:任天堂 类型:A.RPG 发售日:12/3 语言:英语 容量:32Mbit

评价：SFC移植的塞尔达，相当好的A.RPG，另有一个联机版，可以大家一起玩了，喜爱塞尔达的人可以购入，不过前提是能忍受E文^^b

Choro Q Advance 2



厂商:TAKARA 类型:RAC 发售日:11/28 语言:日语 容量:32Mbit

评价：TAKARA的Q系列最新作，可爱是不用说了，系统也相当丰富多彩，还能把比赛中得到的宝物和奖金用来改造车子……

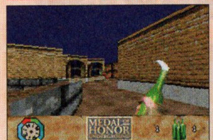
实况足球口袋2



厂商:konami 类型:SPG 发售日:11/28 语言:日 容量:32Mbit

评价：金牌游戏，操纵虽然难了点，但感觉是人在踢球，只是游戏里的数值设定有点BT，日本队差一点就是一流强队，中国队则完全是凑数的！

荣誉勋章 地下版



厂商:EA games 类型:FPS 发售日:12/2 语言:英语 容量:64Mbit

评价：即使在不适合GBA的DOOM类游戏里也算差的，画面极粗，唯一特色是主角是女性，当然只看手都是一样，纤纤玉手……却拿着燃烧瓶。

星球大战-The New Droid Army



厂商:LUCAS arts 类型:ACT 发售日:11/7 语言:英法德西 容量:64Mbit

评价：典型的美式游戏，配合方向键可以使出各种光剑必杀，不过星战游戏就没见过好的……非电影fans及俯视动作游戏爱好者可以绕开。

Zapper



厂商:OBLITZ 类型:ACT 发售日:11/13 语言:英语 容量:32Mbit

评价：青蛙换成蚱蜢…其它评价请参考上期的青蛙大冒险…一样是跳啊跳的ACT，其它各方面都符合典型垃圾的特点，可以拉出去做样本了……

古墓丽影



厂商:Ubi Soft 类型:AVG 发售日:11/15 语言:英语 容量:64Mbit

评价：虽然平台换成了GBA，但绳索攀爬，双枪射击等丰富的动作元素依旧存在，不过换成平面视角总觉得别扭，最可惜的是不能耍帅了。

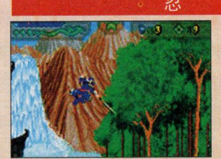
光之书&暗之书



厂商:ATLUS 类型:GBA 发售日:11/15 语言:日语 容量:64Mbit

评价：本作画面华丽，音乐顺畅，有了斜步走。但战斗时的感觉却疏远了很多，对话框失去了GB版的黑暗感，神秘感顿时失去了GB版的感觉。

忍



厂商:SEGA 类型:ACT 发售日:11/14 语言:英语 容量:32Mbit

评价：不能说不好，实在是刚被PS2上的红钢巾秀真给结结实实的震了一把，很难再被师出同门的胧流小师弟卖力却不华丽的演出感动。

超级机器人大战OG



厂商:BANPRESTO 类型:S.RPG 发售日:11/22 语言:日语 容量:64Mbit

评价：加入了新的系统，配合熟练度的设定使游戏变得更丰富，画面也更细腻了。唯一的小小不满就是大量的原创角色加入缺乏亲和力。

真人快打



厂商:Midway 类型:FTG 发售日:11/20 语言:英语 容量:64Mbit

评价：以GBA来说本作的表现还算是不错的，该作对于血腥和暴力的描写仍然份量不减，血花等的效果还蛮象模象样呢！

宠物小精灵 红&蓝



厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:11/21 语言:日语 容量:64Mbit

评价：新版可以2V2，各场景的角色、对白都可以各自替换。而且……登场一周内卖出15万台，游戏好不好还用说吗？

动物占卜-个性心理学



厂商:CULTURE BRAIN 类型:ETC 发售日:03/1/16 语言:日语 容量:32Mbit

评价：有两个模式，左边是女主人公为了做出好吃的蛋糕参加大赛特训，养成的，比较幼稚。右边有个算卦的，不过偶算了一卦，一点都不准……

海洋猎人



厂商:PCCW Japen 类型:STG 发售日:11/15 语言:日文 容量:32Mbit

评价：坐潜艇下海抓鱼？真是特别的DD，类似座舱式的射击游戏，玩起来能轻松上手，也不失新意，值得一试。

超级猴子球



厂商:SEGA 类型:ACT 发售日:11/19 语言:英语 容量:32Mbit

评价：难度N高的BT游戏，内容上太单调了，滚来滚去吃香蕉……不过很适合女性玩玩，值得一提的是本作的BGM相当强的，很富动感。

掌机汉化快报

◇《游戏王 6》



最称为《游戏王》系列最强作的 DM6 推出了测试版，卡牌说明和对战信息文字已经是 100% 的中文。不过剧情与对白还没有汉化，作者表示如不出意外游戏王 6 的完全汉化版将在近期内推出。不过玩这种根据漫画改编过来的卡牌游戏还用得着看剧情吗？

◇《银河战士》

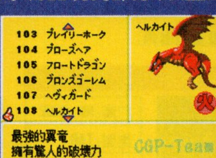
GBA 版银河战士目前汉化中，已经完成了 samus 独白和部分说明文字，指令室的对话进度为至 Sector1，不过有部分汉字的字体还不够好看，作者表示会在后面逐步手工修正。不过同时又说，GAME OVER 和最终的评价部分不打算汉化了（汗），而开始时的菜单准备用 11*11 的大字体。完整汉化版大约还需要一个月才能放出。由于作者利用汉化补丁对游戏进行汉化，而补丁对应的是美版《Metroid》。（结稿时汉化 1.00 版补丁已放出。目前测试 BUG 中）



◇《世界传说－换装迷宫 2》

这是来自 CPG 的消息：他们的组员小胖终于正式开始投入《世界传说－换装迷宫 2》的汉化工程。至目前为止一切顺利，汉化程度达到了 10%，状态栏全部改成英文，这样大家就能知道升级后那些地方有变化了。物品说明部分、职业图鉴说明部分全部翻译。开篇剧情部分也汉化了。但是 ROM 字库的字不够用，还需要破解和替换字库。



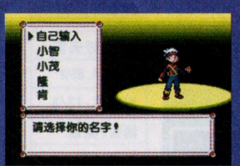


◇《宠物小精灵.蓝宝石》

目前还没有任何国内汉化小组声称他们在做 GBA 的中文版《宠物小精灵》，看样子又是 D 版商自己出手了。想当年，有哪一款口袋妖怪在国内没有中文版？这次推出反而感觉很是合情合理……就是不知道汉化水平不知道有没有提高，以前的版本那叫一个烂！尤其是宠物小精灵们的名字，真真是惨不忍睹！



但不知道 D 版商可以不可以解决时钟问题，当年不少玩家心急买到的无时钟《宠物小精灵.金》不但贵还差东西……建议这次大家还是先观望观望，银子充足的朋友还是建议买 Z 版的，虽然 Z 版是不会有中文版出现的……但谁都不希望自己辛苦培养的宠物小精灵随记录一起消失吧！



另外，在 12 月 1 日举行的 CGP 小组全体会议上，确定了会在圣诞节放出《黄金太阳~开启的封印》完全汉化版。据闻皇家骑士团的简体版也放出了，不知道大家玩到没有，最初的繁体中文版感觉一般，希望这次的简体版能站上前辈的肩膀。不过最奇怪的是为什么到现在都没有人来汉化《封印之剑》？

◇XG Flash

XG Flash 是一具新进的 GBA 刻录产品，首款完美兼容 USB 2.0 接口规范的读写器，同时支持 Win98/ME/2000/XP 等多种操作系统，在功能上与 EZ Flash 完全一样，就连软件系统上也是完全兼容，大家可能会奇怪为什么两个竞争对手的软件为什么会相容？奥秘就在于，XG 是国内厂商将 EZ 的软、硬件完全解密后推出的国产版，两者的关系相于当年的任天堂红白机与小霸王……



两者在质量上相差无几，XG 的优势主要在价格上，目前 XG 一般比 EZ 价格低 70 到 80 元。整个读写器的大小为 61 x 62 x 21 毫米；卡带和标准 GBA 卡带的大小一样。



目前 XGFlash 售价为 128M RMB 480–530 元；256M RMB 670–930 元。卡带可以单独出售，128MB RMB 400 元；256MB RMB 588 元。

口袋专题

硬件快递

韩国掌机市场小记

本期为大家带来我们的邻居韩国的掌机市场的一些消息希望大家可以喜欢！



说起韩国掌机游戏市场，不能不提提 GP32，它是韩国 Gamepark 株式会社自行开发的掌上游戏机，虽然是本土货，日子也很不好过，主要原因就是 GP32 的游戏真是少的可怜。而且主机的价格居然和 PS2 主机相去不远，至于卡带就更甭提，一个字“贵”！所以大多数人还是喜欢 GBA。



韩国的 GBA 掌机，有一部分是我们国产的水货，价格在 7、8 万韩币左右，日产的要 13 万，卡带是我们中国的 D 版，约在 2 万 5 千块左右，如果是 Z 版的要 6、7 万！那些黑心 JS，怎么不在柜台上摆把青龙刀？最可气的是就连烧录机也是杀人价，一般在 25–28 万左右。并且还没有 EZ 卖，背光装置则要 7 万多！（在韩国开 GAME 店这么好赚？眼红 ing）

不过韩国人平均收入比国内高的多，一般一天就有 5 万韩元的收入，韩元与人民币的汇率是 1 万约等于 70 人民币，大家有兴趣的话可以自己算算上面的那些 DD 值多少 RMB

另外，可能大多数玩家会对 GP32 感到陌生，我在这里简单的介绍一下这台去年 12 月正式发卖的 32 位掌机的大致规格：

·比 GBA 更强的运算能力 (32 位 ARM CPU)
·高品质 TFT 彩色液晶屏幕，分辨率 320 X 240
·65535 同时显色
·左右双声道立体喇叭
·MP3 拨放功能
·具备 USB 可以连接计算机
·内建红外线传输系统
·简易的笔记本记事功能
·以计算机业界通用的 Smart Media Card 储存游戏资料
·使用开放的 C++ 语言即可开发游戏
·英 / 日 / 韩三国语言接口

从上面这些资料可以看出，GP32 有着超强的硬件规格、功能之丰富比起 GBA 也有过之而无不及，可以说是代表了韩国人对游戏产业的旺盛野心。不过遗憾的是，游戏市场毕竟是以软件为王啊！希望我们中国的游戏产业者，能从 GP32 的失败中汲取到经验吧。



文 / 永恒传说

研究中心

《口袋妖怪.蓝宝石》研究篇

文 / 鬼 COOL

(一)第 7 个 GYM 图片通过法



蓝宝石中共有 8 个 GYM，其中第七个 GYM 里是迷宫~需要踩下东西才能顺利到达 BOSS 处！而要帮助他人走出迷宫，最好的方法就是 -- 截图召唤！



(二)珍稀妖怪图注捕捉法

首先是 193，194，195 号捕抓方法：

1.先到 124-126 之间的水路，潜水下去，在水草抓 179 号的鱼（机率不高）！

2.到 124-126 之间的水路，钓到 100 号的鲸鱼或钓 99 号的鱼，进化成 100 号的鲸鱼！（要用最高级的钓鱼杆）

3.到 132 号水路，顺着浪往左边漂到 134 号



水路（尽量往下），看见一个可潜的洞后往下潜（图 1），潜入后游到里面，在墙上看见了奇怪代码，之后在代码所在处浮出水面（图 2），走到最上面的代码墙前（图 3），在正上方的位置对墙壁使用挖洞 （28 号技能），然后将 179 号的鱼（可以在图 4 处捕捉）放在第一个，把 100 号的鲸鱼（可以在图 5 处捕捉）放在最后一个，再进入，到最上方的代码代码墙中间调查，会有事件发生，接下来就可以去世界 3 个地方抓 193，194，195 号。





193 号，在沙漠南边的洞，进入后在正上方的代码代码墙前，往右走 2 格，再往下走 2 格，站在图 6 的位置，然后使用怪力技能，之后就能进入抓了！（图 7-8）

194 号，在 105 号水路（左边一点），进入洞中，调查正上方的代码代码墙后，站在图 9 原地



不动 2 分钟左右，就能进入抓了！（图 9-10）

195 号，在 120 号靠西南的洞里，进入后在洞的中央(图 11)使用飞天，接着就可进入抓了！



再来是 196，197 号捕抓方法：

通关一次后，将一只 38-39 级左右的怪物放在第一个上，然后使用喷雾（使用后不会遇到比自己等级低的的怪物），接下来就转吧！（因为 196，197 号是 40 级，而你带队的怪物等级比它低，又比海面上普通的怪物等级高，所以在使用了喷雾后有可能会遇到的就只有它们了）

200 号捕抓方法：

通关一次后，在 131 号水道（图 12-13）带上第 2 辆自行车也就是能加速的自行车进洞 （图 14-15），冲过机关，到最深处可以抓它！



化石兽：

图 15：就是在这里捡到化石兽的！

图 16：找博士孵化！

图 17：左边的化石兽！

图 18：右边的化石兽！



两颗化石只能 2 选 1，捡了一个，另一个就会消失，看自己爱好选了！

(三)过关后可去地点

图 19：光标指的地方是通关后可去地方！

图 20：到这坐船去！

图 21：目的地！





(四) 最强口袋妖怪培育大法公开

所谓培养最强的妖怪要注意以下几点：

1. 从等级最低开始培育；

2.在升妖怪时最好不要让它死掉，一次也不行；

3.最强的神兽用大师球不停的抓，看数值不满意就 RESET 之后重新开始；

4.不要喂升级糖，那样怪兽能力会比大仗升级时的数值低；

5.从最低等级的时候就狂喂 9800 元增加能力值的道具直到不能在加为止。



(五)小技巧

1--- 一开始的时候很弱的小精灵大家不要以为没有什么用，其实带在身上，它会自己找到道具然后佩带的。

2--- 水（岩石）之团的基地里面有最强的精灵秋，大家一定不要忘了去拿！！

3--- 另外其实场景中很多的道具隐藏在草丛的洞中，大家仔细的寻找吧！

4--- 打第 7 个会馆的时候，一定得事先设定好出战的小精灵！

5--- 时间球的取得方法：一栋没人的房子进去后会发现有东西在亮（桌子右上），然后就可以进试练之间了，注意要先读信封后在下另一层，找老头拿到糖果后，不要以为就完了，在次进入试练之间最后老头就会给你时间球（与怪物战斗的时间越长就越好收复它）

6--- 相信大家都对口袋妖怪门的属性弄的心烦了吧，的确属性之多实在另人咋舌，以下是全部的属性列表：无炎水雷草冰地岩虫毒斗飞超鬼龙恶金。

与时俱进的“沙加”系列

曾经有过这样的误解，就是“沙加”系列是由“最终幻想2”派生出来的“另一个最终幻想”。

熟悉两个系列的玩家，尤其是曾经在GB和SFC上与“沙加”结下不解之缘的玩家一定会感觉到，从角色的成长到道具名称、魔法名称，甚至各种各样的固有名词……那一时期的“沙加”与“最终幻想2”确实有着惊人的相似之处。

不过，在“沙加”与“最终幻想”并行发展的今天，“沙加”的成名完全不是因为与“最终幻想”的相似或相近，而是从最初便具有属于自身的独特设定。武器的使用回数，非人类的仲间，多剧情、多结尾，在“沙加”中，主角一个人是拯救不了世界的。“沙加”的最初作品是在GB上发行的，当时看来并没有太大的影响力。不过在今天看来，最初的三作和GB主机完全就是SQUARE野心的实验台。“沙加”的特点也是从那时开始流传下来的，虽然在那时这些杰出的构思被众人看成是异端。打破了通常RPG的系统程式，完全创造只属于“沙加”的系统，这是制作人们长久以来一直追求的目标。

另一点就是“沙加”的世界通过“整个世界的动向”给玩家一种强烈的、压倒性的真实感。而角色与角色之间的构成、事件也同时建筑着世界，随时变化的世界又不断地影响着剧情和角色本身。所以我们说，“通常的游戏中，角色与世界随着玩家按下主机电源而诞生，也随着玩家关闭电源而消失，而“沙加”的世界却会时刻留在玩家的脑海中并且继续变化着，随着玩家的意志被不断创造。”其中的真实感给玩家带来一种精神引导……



“沙加”系列的共通特征

在GB上成长起来的“沙加”终于为自己的独特系统在业界奠定了立足的基础，或者应该说，是独特的系统为“沙加”系列的成功起着完全的作用……

1：并行存在的事件

“沙加”中事件的解决路线和顺序不是特定的，而是完全自由化的。在给予了玩家更多自由和选择的同时，若想在一次攻略之中就完全所有的事件却变成了不可能，另外，新地点的出现也随着事件的完成或者MISS而增减，因为战斗回数而增减的事件也有很多。

而两个甚至更多角色交替进行的设定也可以充分表明制作者想让整个世界的事件给玩家一种并行发展的感觉。

2：战斗

小泉今日治充满想象力的头脑使得“沙加”系列的战斗系统完全摆脱了《最终幻想》、《DQ》等作品的窠臼。无论“悟得”模式还是“阵型”都有着化腐朽为神奇的魅力；“悟得”的未知性使玩家忘记了练级的烦琐之味而产生难以自拔的沉迷，当电灯泡闪亮（游戏中领悟新技能的标志）瞬间的快感和亢奋是难以名状的。不同与前作的是《RS2》多达十数种的阵型必须让特定种族的英雄继承王位才能习得，阵型的收集本身也提高了游戏的趣味性，战斗中活用各种阵型的特效会起到事半功倍的作用。

武器的系统被细分为体术、大剑（剑）、棍棒（斧）、枪（小剑）、弓等五种。小泉设想了许多充满诗意的招式，例如大剑的究极奥义“乱之雪.月.花”、枪之绝杀“无双三段”、体术之最强拳法“千手观音”等都以其华丽的演出和强悍的威力让所有曾经体验过的玩家铭记难忘！招式附带的特殊效果也让战斗难度大为下降，很多强悍魔物都可以用石化或者空压波等轻松击倒。法术方面共计有天、冥、地、水、火、风等六种，最强的水术“时间停止”是制作方吸取前作教训后的重大改变，在恰当时机使用此法术无往而不利，河津声称此举是为了让不同玩家都能体验到游戏的全部乐趣。

“沙加”的时代原点

▶▶魔界塔士 Sa.Ga

【发售日】1989年12月15日
【销量】推定110万本　【价格】3500日元
【容量】1M　【《Famicom通信》评价】8.75点
（Fami通殿堂评价前身、满分为10分）
【剧本策划】河津秋敏　【角色设定】藤冈胜利
【音乐制作】植松伸夫

《魔界塔士 Sa.Ga》的推出改变了TV游戏产业的历史进程想必很多人会不以为然。但事实的确如此，这款游戏的推出彻底改变了Square和Gameboy的命运，而“Square”和“Gameboy”则正是业界不可或缺的两大关键字眼！



《魔界塔士 Sa.Ga》的剧本很简单，借鉴了中国古代五行四象的道家思想构筑其架空世界。在荒芜的星球中央矗立着一座“天之塔”，传说塔的顶部存在着能够实现梦想的乐园，要进入天之塔则必须先打败大陆、海洋、天空、都市这四个异世界的守护神兽。但由人类、精灵、妖怪等三种族组成的冒险者到达塔顶时却发现所有的一切都不过是野心家编织的骗局……

计划实际展开时意外的艰难。从来没有人尝试过在携带主机上展现如此庞大的世界观和精致的图像(相对那个时代而言)，技术方面的原因导致开发进度一再押后。当时开发一款游戏所需的时间约3-6个月，即便是Enix的超大作“DQ3”也仅用了7个月，而《魔界塔士 Sa.Ga》则耗时达8个月零17天，几乎比预期延长了近两个月，即便如此游戏发售后出现的Bug数量仍被誉为Square史上之最……

当时携带游戏以《马里奥》等动作游戏为主导的大环境下，《魔界塔士 Sa.Ga》的出现无疑是开风气之先。用《口袋妖怪》之父田尻智的话足以表述其伟大意义：“携带的RPG?！一这对当时的我是极大的震撼，虽然剧情简练但却凭独特的作战系统颠倒终生。这是一款让我辈洞悉携带主机游戏内涵的伟大作品，为后来GB主机乃至《口袋妖怪》的发展指明了方向…由衷感谢河津先生!”任天堂和Square以“游戏史上最初的可携带RPG”为主题的大规模联合造势引发了异乎寻常

的热销，截止到1990年3月决算期连续四次出货都告售罄，成为了Square第一部突破百万大关的软件。Square的财务状况因此迅速扭转。《Famicom通信》将《魔界塔士Sa.Ga》列入当年度十佳游戏之林（同年进入十佳的还有任天堂《Mother》、Falcom《伊苏1+2》等）。连游戏中无数的Bug也成为追捧对象，一些玩家以发掘所谓秘技为乐趣，而各大电玩杂志则竞相开辟“Sa.Ga秘技堂”这样的专栏吸引读者。

经典的东西总是不愁没人去回味，就像好的游戏不愁没有新主机移植一样，在2002年初，新掌机WSC炒作得如日中天的时候，Square宣布要在其上移植《FF4》，但是没等众“屎粪”（Square的FANS）明白过味儿来的时候，这款《魔界塔士SaGa》先《FF4》8天登陆了WSC，真是杀得“沙加”迷们一个措爪儿不及……

这款游戏虽然是移植作品但是无论是画面还是系统上都有了强化于提高，只是当时WSC不被大多数人看好，国内持有者更是寥寥无几，虽然是经典的游戏但是今时不同往日，想要用当时的买点——“可以带走的RPG”已经无法抓住玩家的心。于是WSC上的“沙加”登陆计划就此告吹，起码到现在为止仍旧听不到任何复生的迹象……

Square在《SA.GA魔界塔士》上投入的先期实验获得成功后立刻进行续作的开发。

▶▶SA.GA2 秘宝传说

【发售日】1990年12月14日
【销量】推定85万本　【价格】4800日元
【容量】2M　【《Famicom通信》评价】8.25点
（Fami通殿堂评价前身、满分为10分）
【剧本策划】河津秋敏　【角色设定】藤冈胜利
【音乐制作】植松伸夫、伊藤贤治

“沙加”系列第二作《Sa.Ga2秘宝传说》的推出是在整整一年后，这部容量比前作倍增的游戏被公认为GB三部作中最佳。故事背景一改前作的未来世界而改为东京风貌的舞台，取代天之塔的是所谓的“天之柱”。讲述了众神在返回天庭时在世界各地遗留了77件宝物，主人公在幼年时父亲留下一件宝物便不知所踪，成年后为了找到父亲和收集所有宝物展开了艰难的旅程，最终站在主角对面的敌人竟是他父亲、授业恩师アポロン……

大胆取消经验值的系统设定洗练明晰，这一点比前作有了质的飞跃。人类必须通过活用武器装备的特性来提升能力，各种发展取向增加了游戏的耐玩度。精灵独有的技能习得系统已经具备了后来SFC版《Romancing Sa.Ga》中“觉悟”和“见切”两大系统的基本雏形。现今成为最终幻想系列灵魂人物的北濑佳范《Sa.Ga2秘宝传说》开发中途加盟Square并参加了制作，几乎同时入社的伊藤贤治也在植松伸夫提携下得以初试啼声（题外话：本作品中凡冠名伊藤所作曲目大多风格明快悦耳，植松的反而令人昏昏欲睡教人困惑不解）。本作推向市场后再度取得了85万本的佳绩，正式就任第二开发部部长的河津秋敏率领所有成员全面投入了为任天堂新主机SFC制作《Romancing Sa.Ga1》的工作。经过两代的励炼，“沙加”系列的游戏风格已经确立。

▶▶《Sa.Ga3 完结编时空之霸者》

【发售日】1991年12月13日
【销量】推定66万本　【价格】4900日元
【容量】2M　【《Famicom通信》评价】7.25点
（Fami通殿堂评价前身、满分为10分）
【开发】Square大阪藤冈千寻制作组大
【角色设定】藤冈胜利　【音乐制作】井隆司

标明系列第三作的《Sa.Ga3完结编 时空之霸者》转由Square大阪的开发小组完成，藤冈千寻统括了剧本策划并担任部分谱曲。制作人更替造成风格突变使本作销量仅66万本被称为“不幸之作”，藤冈千寻本人因此在社内长期郁郁不得志。

事实上《时空之霸者》并非鱼目混珠的劣作颇多可圈点之处。藤冈千寻的剧本就十分出色：世界中的某日忽然出现了一个魔法水瓶，水凭中源源不断流出地水逐渐吞噬了陆地。处于现代的主角为了挽救即将被洪水完全淹没的未来世界，利用时间转换装置往来于过去、现在、未来三个时代。在后半部为了彻底解开谜底勇者们突入异次元世界进行最终决战。战斗系统采用了传统的经验值模式，丧失了前两作自由成长的独特魅力。创新点是根据游戏开始时为主角起名字能使其能力值发生变化，虽然主角的种族是固定不变的却能够在人类、精灵各自独特的职业间任意转换。战斗中除主角以外的同伴都由电脑控制，根据预先指令进行攻击或者回复。角色成长方法以及魔法名称等方面被指摘完全因袭了《最终幻想3》而评价大幅低落，《时空之霸者》的标题更被视为哗众取宠，因为失去原有风格使这部作品遭遇了挫折。不过藤冈千寻与世井隆司合力完成的配乐显示了其多才多艺的一面，尤其未来への旅立ち一曲完美衬托出了进入异次元空间时的使命感。

《Sa.Ga3完结编时空之霸者》作为Square在GB主机上最后的一个作品为这个萌芽时期划上了并不算完美的句号。三年间的短暂时光；无论Square还是河津秋敏的《SA.GA》制作组都有了长足的进步，以一种难以想象的速度朝着追求的梦想迅速迈进，未来展现在世人面前的将是璀璨夺目的黄金时代！

“浪漫沙加”系列创造的黄金时代

▶▶浪漫沙加

【发售日】1992年1月28日
【主要角色】82人　【价格】9500日元
【道具种类】105种　【怪物总数】194种
【法术总数】80种　【地点总数】102种

世　界

“浪漫沙加1”的世界诞生在一个多信仰多宗教的背景下，不过仍旧是以剑与魔法来逐鹿这个世界。国王啊帝王啊仍然存在，所以给人的领土意志非常强烈，世界的划分主要是因为不同的信仰，所以8位主人公的身份、民族、立场都不同。无论选择哪一位角色，都不能完全表现出整个游戏的意志。而整个世界的变动却又因为各个角色故事的进展而变化。

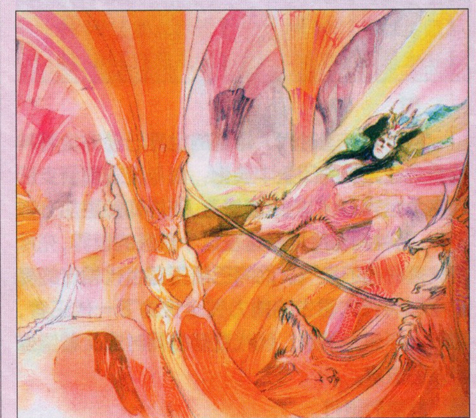
故事最终是要击败邪神，一个多信仰多宗教



的世界中神的位置是众勇者圣剑目指的所在。为神战斗已经成了战争最冠冕堂皇的借口，不同的信仰是造成一切的根本原因，而本作游戏的最大特点也是因民族不同给各地造成的民族气氛。

故事的进行

作为“沙加1”的游戏特点，角色的独立行动将会把玩家带到一个又一个不同的社会、国家、民族众去开始他们各自的故事。而在进行任何一个角色故事的同时，整个世界也在同步变化着，事件是不会等待角色们的造访，当然所有事件也不是单单一个角色可以完成的。而往往此处一个角色故事的结束也代表着另一个角色将要开始冒险。这当然是传统RPG中所没有的独特要素，角色在影响着玩家并不知道的故事，这才是真正真实的世界。

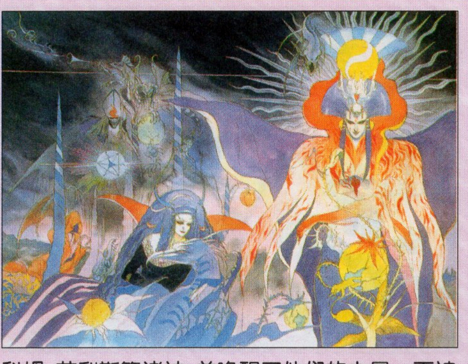


战斗系统

就战斗后所有角色能力值会提高这一点来看确实又与传统RPG相同，不过“沙加1”里却没有人物等级这个概念，人物的成长主要是他们所持的武器和所习得的术在战斗后会强化的原因。另外，角色所使用的技能也是完全取决于持有怎样的武器而变化，将武器卸下后熟练度会成为0。所以，选择正确的角色配合特定的武器才是战斗中获取胜利的最有效方法。而术在战斗中扮演着辅助的角色，术的成长在于角色对术的使用次数，所以，尽量早地习得术而多次使用才是攻略的关键。不得不承认，“沙加1”的战斗系统即使是在今天众多的新颖系统下仍旧显得魅力十足。

神话传说～诸神的战争～

“在古代诸神的时代，破坏女神塞娃挑起了与其它众神间的战争。战争延续了很长时间，最终塞娃被自己所生的艾罗鲁击败，战争由此结束。创造之神马鲁达所创造的世界由于这场战争而被毁灭。艾罗鲁同大地女神尼莎结合，生了希利鲁，吾



科姆，艾利斯等诸神，并唤醒了他们的力量。而被击溃的塞娃体内也生出了代斯，萨鲁银，歇拉哈等邪神。他们又向艾罗鲁等诸神发起了战争。艾罗鲁又生了阿姆托，抑制住黑暗的力量而将代斯封印于冥府。艾罗鲁又将自己的法力贯注于十颗宝石之中，他布起结界时剥夺了邪神歇哈拉的力量和记忆。萨鲁银等诸邪神全副武装同人间的勇者米路扎血战一场，结果是诸邪神落入结界，米路扎则被引上天界而成为天神。"沙加1"中邪神萨鲁银再度苏醒而威胁世界。主人公们得到诸神们赐予的装备和命运之石同邪神战斗，在游戏中诸神的武具会给各主角带来极为强大的战斗力。

▶▶浪漫沙加 2

【发售日】1993 年 12 月 10 日	
【主要角色】333 人	【价格】9900 日元
【道具种类】206 种	【怪物总数】294 种
【法术总数】80 种	【地点总数】102 种

世　界

阿巴隆帝国时代，动荡的世界已经完全将神的概念在人类的印象中淡化，剑与魔法重新支配起这个世界，人们的欲望暴涨，而信仰却更加分散不一，各种问题严重暴露在这个颓废的世界，充斥着失落时代的臭气。而阿巴隆王国世代相传的魔法可以将伟大君主的能力完全传给下一代王者，再加上不是世袭制，代代更替的同时演义着错综复杂的故事。

故事的进行

"浪漫沙加 2"的故事主要掌握在领地的争夺和新角色的加入两点上。首先在不同的地域上解决各种事件，随着事件的结束，新的地点和角色将涌现出来，比如皇帝一代代的交替、领土的扩大等，各种各样的事件错综复杂地出现在整个历史的洪流中。传说中的 7 英雄会在不同的地点甚至不同的时代出现，而唯一可以看到最终结局的只有在电视前的玩家，那时当然也会以最终皇帝的名号登场。



战斗系统

战斗中阵型的设定是"浪漫沙加 2"最大的特色，而阵型也直接影象到难以度，而且角色于角色之间还有配合使用的特殊技能，杀伤力强大，再加上装备的不同使用，技能的组合使得战斗极聚战术性。而在难易度方面，如果加以好的阵型的话，那么在突进和背后遭受攻击的时候可以使得战斗变得简单许多，不过这就需要在事先充分了解角色的能力以及与什么武器装备配合可以以至于发挥出什么样的能力进行充分的了解，以便角色该角色在阵型中处于什么位置。



神话传说~七英雄的传说~

"很久以前，有许多的恶魔破坏世界。它们不知从何而来，且拥有强大的力量。它们使古代的人们陷入了重重危机。古代人中间也出现了与恶魔们势不两立的勇敢的英雄。他们就是古捷斯，史碧，丹达古，若埃鲁，波古安，洛宝尼，华古拉斯，七位英雄彻底消灭了恶魔，拯救了世界。后来七英雄不知所踪，而当有一天世界又面临危机时，他们又回到人间，宣称要挽救世界。"RS2 中传说的细节并不详尽，因此并不都是事实。七英雄击败过恶魔是事实，但据说他们因在战争中大大增强了力量而反过来威胁到古代人。所以他们的消失是因为被古代人用巧计骗入异次元而被封印。七英雄为了报复古代人而把灵魂卖给了恶魔，并且企图以恶魔的同化法使他们的身体得到永生。这时世界又回到战乱之中，在各地又出现了魔物。于是，古代人选出代表前往亚伯伦帮助皇帝对抗七英雄，一部壮大的千年史诗从此开始了它的序幕。

▶▶浪漫沙加 3

【发售日】1992 年 11 月 11 日	
【主要角色】333 人	【价格】11400 日元
【道具种类】210 种	【怪物总数】275 种
【地点总数】98 种	

世　界

在王国罗阿奴发起内乱之后世界各地陷入了一片混乱之中，之后，在世界各地旅行的主人公决定将追逐上古的圣王治理世界的力量来平息整个世界的战火。商道、学道、霸道便是可以支配整个世界的上古遗产，而这些遗产的持有者，在世界各地全然不知，等待着主角的到来……

故事的进行

基本上与前两作是一样的，在片头中所介绍了的故事已经非常详细，并且围绕着主人公等人进行了详细的介绍。在游戏中，选择的主角不同，



那么叙事的手法和角度也有所改变。这也正像片头在以很多角度演义共同故事一样，只是这次独立的故事分量很少，制作者将很大的精力投放到共同的故事主流上了。然而针对事件的攻略方法也是不同的，从这一点来看"沙加"那种多攻略手法，多发展路线的系统仍然被很好地保留下来。

战斗系统

"浪漫沙加 3"的战斗恢复到了与 1 相同的系统之上，只是非常注重与对 1 系统的修改，比如防具在身体各处装备时的不便和大地图上对主角队伍调整的系统，很多地方都有所改良。还有就是技能，本作中对角色所能够使用的技能没有任何限制，这使得战斗时的阵型多样化，而且还采用了 commander battle 的系统，这样对角色的培养就变得更加简单。

神话传说~死食~

"每三百年一度，当死亡之星遮住太阳的光芒时，它投下名为死食的阴影笼罩世界。死食会夺去一切生物——人，花草树木，甚至是恶魔的生命。但是六百年前的死食中却有一个婴儿幸存了下来。他受了死之魅影的诱惑而背负必死的命运成为了魔王并长久统治着世界。魔王打开了邪恶之地阿彼斯的大门，操纵着阿彼斯的魔贵族。一天，魔王突然消失，世界落入四个魔贵族的控制中。三百年后，即现在的三百年前死食再次出现时，又有一个孩子幸存下来。他抵抗住了死之魅影的诱惑，摆脱了必死的命运，成为了圣王。很多的同伴支持着圣王，他最后将四个魔贵族逐回阿彼斯，并关闭了阿彼斯的大门。"在死食被认为是事实的 RS3 的世界中，圣王和魔王的故事被作为传奇而流传下来。这一代的游戏故事背景是主人公们得到与圣王有关系的人们赐予的装备和其它帮助，为阻止四个魔贵族再次开启阿彼斯之门而战。

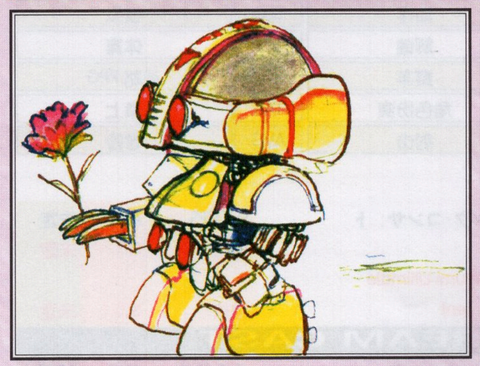
在次世代发展的"领域篇"



▶▶SaGa Frontier1

【发售日】1997 年 7 月 11 日	
【销量】110 万	【价格】6800 日元
【《Famicom 通》评价】31 分	
【剧本策划】河津秋敏	【协力策划】石井浩一
【角色设定】小林智美	【音乐制作】伊藤贤治

这应该可以说是为国人所最熟悉的一代作品了，当时正是 PS 流行大陆而 D 版猖獗的时候，况且又是在因"最终幻想 7"而文明于炎黄热土的 SQUARE 大旗下，"开拓者"更是高高地处于"皇帝女儿"的位置。当然，这款游戏也并没有让我们失望，无论是从新颖的系统还是画面来讲，对 SAGA 系列的 FAN 还是从来没有接触过的新玩家都是有



着极高的诱惑的。至于剧情方面我想也不用多说，相信SQUARE刻画的角色仍旧给杂志前的您很深刻的印象吧。

▶▶SaGa Frontier2

【发售日】1999年4月1日
【销量】75万　【价格】6800日元
【《Famicom通》评价】35分
【剧本策划】河津秋敏　【协力策划】石井浩一
【角色设定】小林智美　【音乐制作】滨涡正志

虽然Saga Frontier 2在系统方面有种种不是，与浪漫系列比还有点差距，河津秋敏的意念不能得到很好的发挥、玩家在玩《saga frontier2》时候虽然能自由选择年份，但是更多的只是看而已。不能做到真正的自由，因为玩家能玩的部分少的可怜，无法自由回去过去的地方是一大遗憾，变成了看电子小说，扼杀了浪漫的特色！唯一有乐趣的是在古代兽可以在不同时期选择不同队伍挑战……

贯穿百年的宏伟诗史，一生充满传奇色彩的钢铁皇朝创造者杰士达，四代与古代人智慧结晶"蛋"战斗的威路家族，历史洪流中两位主角并没有正面接触，但其身边的人不断来回穿插及他们的后代传人共同作战时候令人倍感兴奋！对于整个钢铁革命的描写十分完整，匪夷所思的设定玄妙之处令人拍案惊奇！人物性格刻画十分到位，当中出场寥寥可数的刺客给笔者印象可谓最深刻与感动，暗杀者的刻画其实是侧面对主角杰士达的性格魅力表现！最后由其忠臣的后人"告士达"（英文读音跟杰士达一样，但拼写略为不同）手执钢铁之剑将蛋毁灭，剑刃折断并斜插在草原上一幕恰是开场的标题画面，令人不禁回想，挥洒一百年，成就一个感人肺腑的故事，数个传奇的角色。然而最后主角究竟有没有在被偷袭一役中死去始终是一个不能解答的迷……

不难看出，系列销售量最低的是"saga3 时空之霸者"，当中因为1991年河津先生急着开发SFC上的"浪漫传说1"，中途转手让藤冈千寻开发，因为风格差异太大而毁誉参半。继"saga3"后，最低销量便是最新作"Saga frontier2"，这个发售在Playstation巅峰时期（1999年，主机大战胜负已经尘埃落定）却只有75万的销量实在在人意料之外，却在情理之中。

制作人员：

河津秋敏：1980年毕业于东京大学理工科，由于成绩优异被内定就职于某S开头的著名家用电器制造企业，好奇心的河津不愿受束缚于大企业的繁文缛节，决定自已寻找一个适合的职业。在大堆就业情报志他发现了当时只有20多名员工的游戏开发会社—Square，从宣传资料上获悉的些微情报很投合河津的脾胃，经过初次面试以后就正式签约加盟。最初的三年中协助阪口博信制作了《DeepDungeon》等三款游戏，直到FC版《最终幻想2》才跃升为主要制作人。1989年独力企划制作的GB版《魔界塔士SA.GA》大受好评并热卖了110万本以上，从而一举扭转了Square极度困顿的财务状况！时至今日河津秋敏已经由最初十人开发小组的普通一员逐步晋升为领导数百员工的第二软件开发本部长，他的嗜好就是在几十层高的办公楼上眺望东京繁华市区熙攘的人群。河津曾经在接受记者时这么说："相同的世界、相同的时代背景下每个人的视点和感受却是截然不同，其中蕴涵着丰富的人生哲理，我所制作的游戏就是想对此进行反思和探索…"

小林智美：动漫杂志《JUNE》的插画师出身，著名的作品有津守雅生《丧神之碑》、江守备《私说三国史》等，于26岁时结束了7年的白领女性生涯成为职业插，漫画家。1991年的《浪漫"沙加"1》开始担任系列作品的角色设定至今。

小林先生的绘画作品以其独特神秘氛围和明亮浓艳的用色获得青睐，日本《游戏批评》也曾经对其中性化的格调大加赞扬。有相当多支持者因喜爱小林智美笔下俊美的人物造型而购买游戏。今次放出几幅小林老师的作品以供欣赏。（见文后）

小泉今日治：从《浪漫"沙加"2》开始一直负责系列作品的战斗系统设定，以其丰富的想象力为游戏增色颇多。在现实生活中小泉是被全社上下称为"Q"的人物，经常在大庭广众下摆出夸张动作口中呼喊着诸如"无双三段"、"乱之雪月花"等由他本人设计的招数名称引起所有同事侧目观望，为此阪口博信副社长还多次对其召见进行申斥训诫。但是正因为小泉独特的个性才赋予了"沙加"系列战斗系统迥异于俗类的独特风格，因此成为作品的一大闪光点！

光田康典：《时空之旅》、《Xeno Gear》等不朽名作的音乐制作者，被誉为匹敌杉山孝一和植松伸夫的杰出人物！原本默默无闻的毛头小子凭借着自己制作的一枚圣诞节音乐贺卡感动了全社上下并获得社长水野哲夫的器重。

虽然在整个"沙加"系列中光田仅担当过《浪漫"沙加"2》的音乐合成，但是在这部被公认为全系列音乐最出色的作品里伊藤贤治受到了他相当大的启发，而后来的《Xeno Gear》等作品都能在《浪漫"沙加"2》里寻觅到些许痕迹，故此对光田康典这位参与"沙加"系列制作的匆匆过客不能不提及…

藤冈千寻：Square大阪开发部的核心制作人、代表作品为SFC版《超级马里奥RPG》。1991年河津秋敏因全力负责开发《浪漫"沙加"1》而将《SA.GA3完结编－时空之霸者》的制作转由藤冈氏所在的大阪开发部进行，风格与系列其他作品完全不类的该作推出后贬褒参半，但销量为历代最差却也是不争的事实（累计仅66万本）。藤冈因中途接手而不幸背负了失败者的污名，但凡认真接触此作的玩家想必应该能体味其用心之深！

新疆土上的展望

▶▶无尽的沙加

【发售日】2002年12月预定
【价格】6800日圆　【机种】PS2
【监督】河津秋敏　【角色设定】直良有佑
【场景设定】小林智美

2002年东京秋季电玩展前，日本著名游戏杂志曾经表示SQUARE公司将公布一款"震撼性"的RPG续作，这就是成为后来TGS上焦点的"沙加"系列新作——《无尽的沙加》（《Unlimited Saga》）。游戏的制作监督仍然为河津秋敏担当，在"沙加"系列沉寂良久之后，河津是否能再次带给我们一个另人耳目一新的"沙加"呢？河津秋敏和角色设定者直良有佑在接受采访的时候表示，本作的关键词为"花"，游戏的符号（象征）为"极乐鸟花"，而游戏的正体风格风格和系统比较接近"浪漫沙加"和"沙加开拓者1代"。看来在吸取了PS上两作"开拓者"的经验以后，河津确实认真寻找了游戏开发中的问题以及所丢掉的，原有的"沙加"系列的感觉。

在制作技术上，《无尽的沙加》作为最新作品当然拥有的制作手法是其他"沙加"系列作品所无法比拟的，例如现在流行于整个游戏业的MC2技术（2D和3D结合），势必将该系列作品一贯的浪漫风格体现得淋漓尽致。再加上游戏的音乐和音效还将会使用最新的5.1ch技术制作，视听双方都会有超出玩家观念与想象的提高。

游戏方面，作为该系列第一次引入开场CG动画，《无尽的沙加》的动画将不象Square以往作品的CG动画一样追求逼近真实的效果，而会在其他诸如幻想性等方面下手，而直良有佑与小林智美两位大师的组合意图想必也同样在此。

随着发售日的临近与官方连续暴出绚丽的游戏设定与画面，《无尽的沙加》的全貌也初露端倪，推测一个又一个被否定，随之而来的却是更多的预言……"无尽"所代表的意思，游戏中的7大不思议又将是什么？看来不到拿到游戏的那一刻起谁也无法解释Square究竟要讲述给我们一个怎样的故事。








新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月9日	スロッタ玛尼娅 8 魅惑的宝箱	DORAT	SLG	4800
	实况棒球 PURIMIAM 版	KONAMI	SPT	2800
	陆上防卫队真央	MABERUS	SLG	4800
1月30日	廉价 1500 系列 Vol.104 THE HINGKUHANGSA	D3PUBLISHER	ACT	1500
	廉价 1500 系列 Vol.103 THE 元祖电车驾驶员 ~ 电车 GO! ~	D3PUBLISHER	SLG	1500
	廉价 1500 系列 Vol.101 THE 钱汤	D3PUBLISHER	SLG	1500
	Major Wave 系列 喂喂ボウリング	HAMSTER	SLG	1500
1月底	吹破的风	KONAMI	SLG	未定
今冬	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	SUCCES	FTG	5800
	Major Wave 系列 SWING	HAMSTER	PUZ	1500
	蜃气楼回廊	PLAY·STAGE	AVG	5800

PLAYSTATION 2

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月9日	将棋世界チャンピオン激指 2	每日放送	TAB	6800
	トライアングル·アゲイン	KIKI	AVG	6800
	手摇风琴	AIDOS	PUZ	6800
	语言的 PUZ	NAMCO	PUZ	6800
	US OPEN 2002 –A USTA EVENT	TAITO	SPT	5800
1月16日	GetBackers 夺还屋 ~ 夺还！全员集合	KONAMI	ACT	6800
	Evolution Snowboarding	KONAMI	SPT	6800
	侍~完全版~ PlayStation2 the Best	SPIKE	ACT	3000
	WRC~ 世界拉力 ~	SPIKE	RAC	3000
1月23日	装甲核心 3 寂静的战线	FORMSOFT	ACT	6800
	COOL SHOT	DGCUBE	TAB	5800
1月30日	007 骑士火焰	EA·SQUARE	SHT	6800
	魔界战记	日本一	S·RPG	6800
	魔界战记限定版	日本一	S·RPG	8800
	Cheerful Party	公主软件	AVG	6800
	Cheerful Party 初回限定版	公主软件	AVG	7800
	突击！AMI 人 ~ 史上最小作战 ~	CAPCOM	SLG	6800
	鬼泣 2	CAPCOM	ACT	7800
	信长的野望·苍天录	光荣	SLG	9800
	噗哟噗哟 SUN 决定盘	SEGA	PUZ	2800
	希曼 ~ 禁断的ペット ~〈完全版〉	D3PUBLISHER	SLG	7800
1月	摩托 GP	NAMCO	RAC	未定
	暴走传说 ~ 男花道梦浪漫 ~	SPIKE	RAC	6800
今冬	蝙蝠侠外传 ~ 复仇的誓言 ~	育碧软件	A·AVG	6800
	暗黑天使	SOFTMAX	RPG	6800

GAME CUBE

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月9日	SPACE RAIDERS	TAITO	STG	4800
1月30日	世界足球胜利 11 人 6	KONAMI	SPT	6800
1月	斑鸠	ATARI	SHT	5800
今冬	TETRIS WORLDS	SUCCESS	PUZ	4800
	SPACE RAIDERS	TAITO	STG	4800

X-BOX

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月1日	格斗超人	微软	FTG	6800
1月16日	Whacked GIRIYABA 乱斗 电视宴会	微软	ACT	4800
	1000 Thousand Land	FORMSOFT	S·RPG	6800
	Muzzle Flash	BICKTER	ACT	未定
	X-BOX Live	微软	ETC	6800
	死或生沙滩排球	TECMO	SPT	7800
	死亡之屋 3	SEGA	STG	6800
	GERAKUSHIENJIERU	BUROKURI	SLG	6800
今冬	蜘蛛人	CAPCOM	ACT	6800

日期	游戏	厂商	类型	售价
2003 年春	エンジェリック·コンサ ト	SUCCES	AVG	未定
	钓鱼 ONLINE	微软	SPT	未定
	N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment	微软	SLG	未定

DREAM CAST

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月30日	はっぴぃぶり~でぃんぐ	公主软件	AVG	6800
	怪盗阿普利克特 DC 版	TAKUYO	AVG	未定
	Wind ~a breath of heart~	ARUKESTO	AVG	6800
今冬	INTERROAD	NEC	AVG	6800
	Symphony	TAKUYO	AVG	未定
	Ring Age	TAKUYO	RPG	6800

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月1日	格斗之王 EX2 ~HOWLING BLOOD~	MABERUS	ACT	5800
1月3日	EREMIKUS	SHIMUS	A·AVG	4800
1月10日	语言 PUZ	NAMCO	PUZ	4800
1月16日	Disney Sports：Snowboarding	KONAMI	SPT	5800
	ムゲンボ グ	KONAMI	RPG	4800
1月23日	パワプロクン口袋 5	KONAMI	SPT	4800
1月24日	玛莉、艾莉与阿妮丝 ~ 风的传说 ~	BANPRESTO	RPG	5800
1月	犬夜叉 ~ 奈落的陷阱！迷之森的招待券 ~	TAKARA	TAB	4800
今冬	全日本少年足球大会 2 目标日本第一！	SUCCES	SLG	4800

WONDER SWAN COLOR

日期	游戏	厂商	类型	售价
1月30日	筋肉男 II 世 ~ 超人圣战史 ~	BANDAI	RPG	4500
明年春	机动战士高达 SEED	BANDAI	ACT	未定
	NARUTO	BANDAI	RPG	4500
	机动战士高达 基连的野望	BANDAI	SLG	未定
	HUNTER×HUNTER G·I	BANDAI	RPG	未定
未定	最终幻想 II	SQUARE	RPG	未定

游戏图片一览

装甲核心 3 寂静的战线

GetBackers 夺还屋 ~ 夺还！

魔界战记

Digital Experiment

Cheerful Party

US OPEN 2002 –A USTA

信长的野望·苍天录

钓鱼 ONLINE

死或生沙滩排球

鬼泣 2

格斗超人

陆上防卫队真央



月间销售榜

游戏榜中榜



1

宠物小精灵·蓝宝石

GBA/RPG/POKMON/11月21日/70万492

shining：本作登场的怪物新增一种叫作"とくせい"的能力，使用它可能让你上天堂，也可能让你下地狱……



2

宠物小精灵·红宝石

GBA/RPG/POKMON/11月21日/67万2315

shining：因为本作导入了"2vs2"的新特性，对自己战略头脑没自信的人还是别碰吧：）

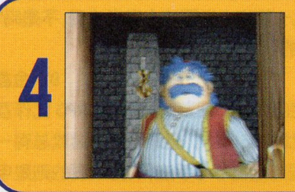


3

马里奥派对4

NGC/ETC/任天堂/11月8日/28万3582

金带刀：本作可以2对2，也可以1挑3！加上多达60种以上的小游戏，绝不会让你有烦闷的感觉！



4

特鲁尼哥大冒险3

PS2/RPG/ENIX/10月31日/16万9203

valkyrie：早就想说，晶！你长得好像特鲁尼哥大叔啊……ENIX真该找你做产品形象大使！



5

生化危机ZERO

NGC/AVG/CAPCOM/11月21日/16万8604

晶：画面效果和操作均超过前作，游戏中的丧尸和怪物的攻击形式也有少许变化，导致难度较大。



6

超级机械人大战OG

GBA/S.RPG/BANPRESTO/11月22日/11万6009

夜露死苦：本作总体上说还是比较出色的，机战！里的男主人公响介的座机"古铁"我可中意的很。



7

龙战士V

PS2/RPG/CAPCOM/11月14日/10万5162

valkyrie：我羡慕每一个有妮娜陪伴的龙，不管是CG的，即时演算的，还是用MC2制作出来的……



8

星之卡比~梦泉乡的噩梦

GBA/ACT/任天堂/10月25日/8万3206

涟漪：一分钟到！你做了恶梦吗？咦，难道我问的不对？你们为什么都这样看我？



9

MEDAL OF HONOR~史上最大の作战

PS2/ACT//10月24日/5万1264

葵双叶：游戏中比较完美的再现了如COLT.45与M1卡宾等二战武器的真实性能。



10

太鼓之达人

PS2/ETC/NAMCO/10月24日/5万98

众编：沉默…无语…缄口…无声…（关于这个游戏，千万别问我们，谁问跟谁急！）



游戏期待榜



1

最终幻想X-2

PS2/RPG/SQUARE/2003年3月

SORA：真是想不通，都把正传中的角色糟塌到这份上了，期待度却还在一个劲往上蹿！这是堕落啊！



2

鬼泣2

PS2/ACT/CAPCOM/2003年1月30日

夜露死苦：在忍之后最值得期待的ACT大作！鬼泣……不知又会有多少玩家被旦丁调教的鬼哭神号……



3

星之海洋3 Till the End of Time

PS2/RPG/ENIX/2003年3月

shining：不是还有三个月吗？这么早叫醒我干嘛？让我再多睡会儿也没关系啊！



4

樱大战~热血如潮

PS2/ADV/SEGA/2003年2月

valkyrie：热血……？是机战系列的新作吗？但是，光武那水桶般的身材究竟应该算真实还是超级呢？



5

死或生极限沙滩排球

XBOX/SPG/TECMO/2003年1月23日

惊寂：已经到极限了！你们几位大小姐再不按时登台的话，我可就要被八方抱怨折腾得死不如生了！

责编/惊寂

游通社
GAME AGENCY



从相识的那一天起，带着对GAME的感情在《电电》上萌芽，成长，升华，继续着……对读者，对《电电》。在大家的不懈努力下，终于有了今天现在的《电电》。2003年伊始，祝大家在新的一年里都拥有自己心仪的主机！

——金带刀

这几年上海电玩业发展迅速。电视节目中有两套介绍游戏，一套介绍动漫。任天堂的上海市场调查和索尼的上海小卖店暗访等活动不断，甚至还有报导说上海有关部门在打TGS的主意，这一切都说明有关部门对游戏的态度已经在改变。其实那两套介绍游戏的节目的重点也已渐渐从PCGAME转移到TVGAME上来，我早就想让那些PC玩友们知道一下什么是真正的"游戏"了。此时又觉有关部门用心良苦，先用PCGAME将收视率提高，再逐步加入TVGAME内容以和国际的大市场接轨，为将来游戏的大规模进攻作全面的群众基础准备。我觉得游戏在上海被认可的日子不远了，被中国认可的日子也不远了。

BY 上海钮海晏

金带刀：在新年即将来临之际，能看到钮海晏的这番话真是高兴啊。我们大家都热烈期望着能有那样的一天到来。呵呵，真是游戏界和游戏人的福音啊！电玩一族的光明不远了！

做杂志和打游戏就像经历一次大战役，没有新的内容和全彩，很难得到读者们和新读者们的亲昵。我不希望编辑总是在犹豫不决，要搞好杂志就一定要认真、大胆，这样才能得到"EXP"，《电电》才有可能升级、变形或者转职！至于内容吗，一定要简明，最好在书的边缘，加上些图案，这样也会丰富画面一些……最后，希望《电电》的机体日益强大！

BY 武汉郑方

金带刀：我来编辑部已经半年多了，《电电》这部机体在大家的驾驭下已经在高速发展，一些新的"技能"和"精神"让《电电》的战斗力又有所上升。目前大家都在通过不断的战斗积累经验，争取修得新的"必杀技"，让《电电》的机体在新的一年里更加强大！

全彩很好，页数偏少，看了不饱；
价钱公道，八块六毛，很好很好；
印刷稍差，黑的嫌多，亮的嫌少；
编辑很巧，个个勤劳，睡眠偏少；
睡眠不好，效率不高，销量就少；
把觉睡好，效率一高，你我都好；
众位小编，可别骄傲，没有最好，只有更好！

BY 贵州凯里杨飞

涟漪：我们应该开辟一个新栏目了，叫改版的思绪……

我是老读者，现在才给《电电》写信，好象有些对不起大家。我的居住地因为是小城市，我有PS就已经心满意足了。希望贵刊在PS还未完全退休时多登点PS游戏的消息。

如果以后每一期杂志都像本期一样好那这一栏（对本期杂志的意见和建议）就可以去掉了，哈哈。全彩后可否再把封面加厚一点，书厚了以后封面经常卷起来很讨厌。本期杂志做得非常完美（呵呵，也许除了"读者调查表"），让人无话可说，我的几个朋友看到了这期杂志立刻放弃了抵抗买了下来。所以希望能继续加油，保持这种状态，我们就非常满意了。

BY 广东信宜李玉明 & 广西龙州黎潇

SORA：最近编辑部经常收到一些老读者们的来信，有的是第一次写信，有的是很久没有和《电电》联络了。都说《电电》的新气象和新变化让大家觉得有了心声，不吐不快。这点我们都很高兴，希望我们能有更多的读者"打开金口"，谈谈对《电电》的感情和冀望。只有交流才能让大家成长，包括《电电》，也包括我们每个人。

我已经高三了，除了几个死党外，周围的同学都对TVGAME一窍不通，我的知音太少。"对酒当歌的心谁人知，难道要我告诉我，自己知。"所以我想通过《电电》与大家互相交流并成为朋友。我想谈谈《电电》的攻略，攻略真是一把双刃剑。自从有了这东西，破关后的自豪感没有了，但却节省了不少时间，我可以接触更多的游戏，并对每一部游戏的故事剧情有了更深刻的了解，也更依赖她了……最后想说一句"没有最好，只有更好。"希望《电电》也能如此。小编们要加油了，希望下一期早点发货。以后我会每期填表，多多投稿，永远支持你们，支持《电电》。

BY 老鸟中的菜鸟

valkyrie：其实攻略的作用还是有的。比如时间紧张而又对游戏非常感兴趣，可以完全参照攻略进行游戏，而对那些时间比较充裕又想充分享受游戏的人来说，攻略就可以成为最好的辅助工具。游戏者可以在游戏遇到难题或通关以后回头再去看攻略，或者在游戏时事先浏览一遍，有助于玩家获得更好的游戏感受。

我希望众小编的语言能再幽默一些，选文章的目光能再锐利一些。这样就能提高杂志的质量，我想应该是这样的。以上纯属个人观点，若有说错和得罪之处，请众小编多多包涵，千万不要给我寄什么白色粉末啊，我会一如继往的支持《电电》的。

BY 浙江平湖郭韦华

悠霁：呵呵，怎么会呢，如果我们真的生气，才不会干邮寄毒粉这种小家子气的事！我们会直接劫持一架飞机，然后照着信封上的地址（我看看在哪里）撞上去！

我可是一个老玩家了，15年游戏岁月，至今游戏仍是我的最爱，随着年龄的增长我实在无力追赶主机更新的步伐。闲时玩玩过去式的游戏，看看新的杂志温暖心头游戏如梦！我想说：游戏是一门崭新划时代的艺术，她融合了人类文明全部优点的智慧，创造了人类梦想的无限奇迹。虽然现在她仍在承受着不公平的待遇，但我相信会有曙光到来的一天！

我希望在所有玩家的心中都有崇高的伟大的游戏之梦想！

BY 湖北荆州黄昌义

涟漪：是啊，时间飞逝，我们也在慢慢改变着。唯一不变的只有对游戏的感情和游戏留给我们的感动。梦想无止境，但人生有限，我们因为有了游戏有了更多的快乐。快乐，不正是我们在追求的吗？

看了以前涟漪对游戏是否成为艺术的讨论，我也深有感触，我也觉得游戏与电影最大区别在于互动性。大家去看电影只是被动地在接受，若影片本身不很吸引观众，那我们就很难融入角色，继而去感动；而游戏不同，我们在玩游戏时是主动的接受，在玩游戏的时候已经将自己融入到角色中去了，角色的一举一动，一言一行都让我们感觉是自己在经历，这时若有精彩的情节更是可以让玩家感动，这也是我为什么爱RPG的原因，互动的电子小说（不会被扁吧！）比一般的小说更让人容易接受，不是吗？至少我是这么认为的。

BY 金鑫

金带刀：有一定的道理。把游戏，尤其是RPG比作互动的电子小说还是比较贴切的。但是电影与游戏总有一定的差距：电影表现的是情节与手法，而游戏要的则是电影永远无法实现的自由度——游戏可以去学习电影的手法，使游戏电影化；而电影却不能游戏化，你不可能去PLAY电影吧！也许在未来电影就全部交给电脑制作了；目前电影业已经被娱乐业赶超了，电子游戏有一天会取代电影吗？真是不敢想象，但在科技信息高速发展的今天，又有什么不会实现呢？

新鲜，始终只是那么一会儿，久了就会觉得枯燥乏味。杂志也一样，久了不改版，看起来也会缺少激情。所以，我建议将《电电》的版式改为季节版，即每三个月改一次版，一年后周而复始。这样，也许就能让读者始终带着愉快的心情来阅读杂志吧。

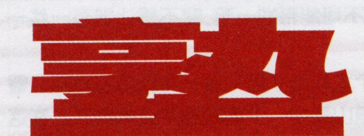
BY 重庆天地枫

涟漪：你的提议很好，可是正如有些人喜欢保质期久一些的东西一样，每个人的感觉都不尽相同。激情，惊喜，不正是因为过久的平淡之后迎来的突然改变才会拥有的吗？所以我们会尽最大努力满足广大读者的需要，但我们则需要大家把更多的意见回馈给我们，这样才会有更多更快的进步。

最近是否因为杂志改版，广告变少了，其实杂志多一些广告可以帮助我们这些休息时间少的打工者多一些购机时的参考价格。

BY 广东中山彭沥威

夜露死苦：真欣慰你能认识到广告的重要性，现在一些读者只关心自己喜欢看的内容，却忽视了杂志的生存与发展之道。此外，广告容讯对大家的帮助也是不可低估的。希望以后大家都能体谅和支持广告，最起码不要对它有敌视态度。



夜露死苦：皆さん！新年（しんねん）おめでとうございま~~~~~す！去年（きょねん）のお世話（せわ）はいろいろな，今年（ことし）もよろしくお願（ねが）いします。

这是日本人在新年与友人或者同事见面时必定会说的一句话，夜露死苦借助介绍这个寒暄句的同时也祝愿读者能够在新的一年里day day UP^^b。

おめでとう，o-me-te-to-u，意思就是恭喜，祝贺，纯属于寒暄用，而后面的ございます，go-za-yi-ma-su是日文中的敬语，一种说话人对听话人表示尊敬的形式。比如下级对上级，晚辈对长辈，学生对老师……

（此刻，无辜的valkyrie从旁边经过……）

valkyrie：“ああ！おはよう！”aa! o-ha-yo-u!（啊！早啊！）（此时夜露死苦魔人发动……）夜露死苦：“てめえ！死んでもらう！”te-me-e-sin-de-mo-ra-wu（小子！受死吧！）valkyrie：“先生（せんせい）！おはようございます！”sen-se-yi!o-ha-yo-u-go-za-yi-ma-si

（听到敬语以后夜露变身为优秀教师）

夜露死苦：“いい子ね~~！”yi-yi-ko-ne（真是好孩子啊~~！）

大家看到了，这就是学生对老师应该使用的敬语形式。

valkyrie：“……”

除了新年以外，其他的节假日啊，对方的生日啊，考试合格啊，演讲获奖啊，蹬月成功啊都可以用这个词来表示祝贺。后面所说的：去年（きょねん）のお世話（せわ）はいろいろな kyo-nen-no-o-se-wa-wa-yi-ro-yi-ro-na的意思是“去年一年有很多麻烦您的，托您劳心照顾的事情”。当然这也属于客套话，其实即使没有被人照顾的事情也要那么说。其中的お世話（せわ）意思是麻烦、给您添麻烦、照顾的意思，日文汉字“世话”前面的“お”也是敬语的表现形式，比如说人家的孩子不能像街头大叔那样说成“你们家小子”怎么怎么样，要说“令郎”，也就是说成“お子（こ）さん”o-ko-san

valkyrie：“虚伪……难道说别人家的狗也要说成‘お犬さん’?！”o-yi-nu-san

夜露死苦：“除非那人是小泉，要么那狗救过你的命，一般情况下不那么说……”

另外还要顺提一下，就是这个表示尊敬的“お”，其实是有日文汉字的，写做“御”，当然只有这种用法的时候才能被写成这样，比如“您的家”、“贵府”在日文中表示是“お宅”o-ta-ku，所以也可以写成“御宅”，不过由于写法太过繁琐一般很少用。

いろいろな是各种各样的意思，汉字写成“色色な”或者“色々な”不过它的汉字同样不被经常使用。在句中与前面的“お世話”连起来就是“得到了您各方面的照顾”、“给您添了各种各样的麻烦”。而最后的“今年（ことし）もよろしくお願（ねが）いします。”ko-to-si-mo-o-ne-ga-yi-si-ma-su。意思就是“今年也请您多多关照。”句中“今年”后面的“も”是“也”的意思，在这里表示强调类似“去年已经麻烦您一年了，今年也还是请您关照”的意思。至于“よろしく”呢，就是大家熟知的“请多关照”了。

valkyrie：“汉字可以写成‘宜しく’，千万别写成‘夜露死苦’……”

后面的“お願（ねが）いします”其实是动词，表示“愿望、盼望、希望”加上前面的“よろしく”就是“诚挚地希望得到您的照顾”

valkyrie：“那么，如果新年的时候别人对我说这样的话，我应该怎么回答呢？说‘俺にまかせて’可以吗？o-re-ni-ma-ka-se-te”（就交给我吧）

夜露死苦：“你可以这么说，不过说之前得先用金手指把自己调成无限血……”

事实上在生活中，也有很多类似于这样的情况，比如初次见面啊、拜托你照顾帮助啊，此时可以用“こちらこそ”ko-ti-ra-ko-so（我也一样）来回答对方。不卑不亢，而且音节又少便于记忆真是方便啊……

平假名	片假名	罗马字
きゃ	キャ	KYA
きゅ	キュ	KYU
きょ	キョ	KYO
ぎゃ	ギャ	GYA
ぎゅ	ギュ	GYU
ぎょ	ギョ	GYO
しゃ	シャ	SYA
しゅ	シュ	SYU
しょ	ショ	SYO
じゃ	ジャ	ZYA
じゅ	ジュ	ZYU
じょ	ジョ	ZYO
ちゃ	チャ	TYA
ちゅ	チュ	TYU
ちょ	チョ	TYO
にゃ	ニャ	NYA
にゅ	ニュ	NYU
にょ	ニョ	NYO
ひゃ	ヒャ	HYA
ひゅ	ヒュ	HYU
ひょ	ヒョ	HYO
びゃ	ビャ	BYA
びゅ	ビュ	BYU
びょ	ビョ	BYO
みゃ	ミャ	MYA
みゅ	ミュ	MYU
みょ	ミョ	MYO

玩家心语板



今天发现信纸没了，只翻出几张旧的，就将就用了，请不要见怪。这次能在杂志中看见自己的名字实在吃惊不小，也很感惭愧。有一阵子没有给邮通社写信了，因为进入高三，就算有休息时间也是打打GBA的“风2”，所以有时就懒得动笔写信了。海晏是重点高中的，长久一点一直想能考入好一点的大学好给电玩一族的同志们争口气，使自己也能对得起游戏。一句话：玩游戏，不丧志，丧志绝不玩游戏！

上海 海晏

《电电》未能向全球乃至月球普及的最重要原因是她不送可爱的小礼物了。

南昌 胡翔

抗议！！我是女生耶（虽然喜欢骷髅线路……）但也别把“♀”在“统一战线”的编号中丢掉啊！！随便改了别人的性别，大事件啊……这是《电电》该期最大的错误！

上海 林蕴

生日时DC入手，一时兴奋，疯狂暴走于家中，并不屑的看了看一直龟缩在墙角的PS。我突发三段笑踹之（还插着电源）：第一脚，画面尚存；第二脚，画面乌黑；第三脚，哎哟，好疼……随即插上DC尽兴。

三月后，发觉：无人陪玩此主机真的没意思。大作早已通关，只剩对抗与PSO……无奈中，只好拖出PS（已罢工）去BOSS那里定罪。

“修修多少钱”

“你的电源板坏了，换一个，80元！”

“……@X*%@△○X□☆!!”

邢台 李烁

我第一次玩游戏是GBA上的《黄金太阳》，3级后就再没死过，从来未补过EP，哇哈哈哈，我太强了！（旁人语：你难道不知道教会可以复活，商店买的那东西是补魔法的吗？）我从未买过防具，不知道可以补魔法所以绝少用，魔法所以全留给BOSS消受。（真有挑战性啊）走上几步就算自己还剩多少EP也是很爽的！没有攻略啊，我是边猜边打下来的，为解一个谜可将迷宫走上N遍，游戏未到一半便炼到LV30……哇哈哈哈（语无伦次中）……

榆次 李丽

游戏给我们的不仅是感动和快乐吧！应该还有青春的回忆、积极的生活态度、无尽的幻想……希望广大玩家能在《电电》上一起分享这一切美好的情感！

惠阳 蓝海

有人说：“人生就像是一场游戏。”我说：“游戏就是人生。”

游戏是一条路，一条只有起点，没有终点的路。人生也是一条路，可它与游戏不同，它有终点。

两者是如此相似，以至于有的人将其混为一谈，认为自己在人生中游戏，在游戏中人生。其实这种人很傻，他们往往分不清两者之间的界限。人生是一场大的游戏，但我们却不能游戏人生，因为它不能存档，GAMEOVER后也不能重来，所以，我们要认真对待彼此之间的关系。

我6岁时，认识了一门艺术——游戏。从我第一次接触到它，我便深深被其感染，我从内心深处意识到，游戏与我的邂逅是一种注定的缘，从那以后，我便立志成为一名游戏中人，哪怕只是沾一点点边，幸福的热血也会流遍我的全身。

游戏，就是我要走的路，也是我的人生。我曾说，我的一生必定为游戏所付出，此话岂是儿戏？现在，我正在朝着我的梦想前进着，我知道，前面的路荆棘坎坷，但我不怕，因为我心中有梦，如一颗明星照耀一般，我从来没有现在这样坚定。

曾经，我寻觅着我的梦；

现在，我坚守着我的梦；

未来，我将实现我的梦。

风更狂、雨更猛，我只是笑笑，继续在游戏这条人生路上走下去。

重庆 何涛

久远的纤绊 永远的幸福

文/小志　责编/金带刀

冬天里的阳光尽管强烈，但始终无法抵挡彻骨的寒冷。只要有她在，一切就都会不同。她，是我的生命，生命里注定了的要相识、要喜欢的人。只是，我要改变这注定，改变那无法忍受的，轮回几世都注定无法逃脱的——绝别。

恶梦中惊醒的我仰望着现实中的天花板，透过天窗，看着渐渐泛白的天空松了一口气。拿起身边的照片，上面的女孩子甜甜地幸福的笑着。她是我的心上人——高原万叶。她与我同班，从我们相遇的那天起，我就在意她的一切，好象是被什么注定的……"注定"当我默念这两个字的时候，心里像被什么触动了似的：有些疼痛，又有些难过，虽然我们的痛苦经历了好久，甚至痛苦远远比快乐要多的多。虽然我已经亲手将痛苦之源封印在了久远的时代，再开始的将会全部是幸福，但我还是无法淡忘。

不祥的感觉尚未退去，更可怕的事情发生了：照片上的她渐渐变得模糊。"哎，怎么？这是怎么一回事？"那上面的我，手臂腾空着，那本来应该在我怀抱中的她已经彻底不见了。我飞也似的冲下了楼，对着正在准备早饭的母亲大声说到："妈妈，你看这……""哎？"我与母亲同时望向手中的照片时，一切，完好如初。"你在说什么啊？真是的。"妈妈转过身继续忙碌。而我站在那儿，无法再迈动一步了。

上课铃声响过了，我的思想无法释怀的停留在早晨，因为那所有根本无法解释，难道是我的错觉吗？可是又如此真实的发生在我的眼前。"痛！"一个纸团打中我的脑袋。我朝着右边望去，呵，万叶正鼓着脸看着我，原来她生气了。我打开那个纸条："笨蛋，在发什么呆？要认真听噢，我是不会帮你恶补的。还是，有什么事情吗？"原来她发现我的异样了，我当然不能告诉她早晨的事情，我用手支着脸颊微笑地看着她，她果然更加生气了，瞪了我一眼之后再不理会我了。啊，她生气时的样子都很可爱。这时我突然想到如果没有她我怎么办？我绝对不能失去她。不过，暂时不要去想这些了吧。

刚刚把思绪调整过来的我，看到了我永远都不愿见到的久违的——离开我们很久的白虎兽！天哪，难道我们真的无法逃开这悲剧一般的命运吗！我崩溃似的对着老师喊到："沙夜老师，小心你的身后！"片刻寂静后接踵而至的是全班同学的哄堂大笑。我竟然忘记了，普通的人类是看不到它的，但她应该可以，我转过身望着她，万叶却在疑惑地看着我……结果可想而知，我在走廊被罚站一节课。在廊下，我又看到了白虎兽，它凶狠地瞪着我，好象要把我撕碎一般，从它的眼睛里，我突然被打中似的，刹那间，所有的记忆如走马灯似的在我脑中重现，所有的事情，所有的人，所有的快乐，所有的痛苦，所有所有一涌而上，把我的思想充斥地满满的，直到我无法负荷。"痛啊，好痛！"我抱着头想大叫，但我不能，我不想让她担心。我强忍着剧痛，在不停变换的记忆和思绪中挣扎着，直到什么都感觉不到，只剩下眼前的一片黑暗……

醒来后我已经躺在了保健室的床上，昏昏沉沉的，头还有些隐隐作痛。看到趴在我身边熟睡的她后，我没有那么难过了。我慢慢地把手放在了她的手臂上，心里在对天神祈祷着：为了保护万叶和不让她受到任何伤害，我可以失去我所拥有的一切，包括我的生命。所以请让我永远的把她所有的眼泪、痛苦，封印在那已经逝去的久远时代吧。如果必须要记起的话，那个承受的人，只能是我。请求您了，天神。



我看着她，突然想到：我可能根本就是为了迎接她而出生在这世界吧。我缓缓坐起身，尽量不去惊动像孩子般熟睡的她，但她还是突然被惊醒似的抬起头："太好了，你终于醒了，等一下，我去找校医来。"可是我拉住了站起身的她："不，已经没什么了，真的。""可是你的脸色还是很差呢，我还是不放心。"没有等她说完，我用尽全身的力气把她拥在了怀里："真的不要紧了，你在这里足够了，其它我什么都不需要。""呵，你怎么了？很奇怪呢，从早晨开始就是。到底发生什么事情了，可以告诉我吗？"我看不到她的脸，但我明白她的担心。两人拥抱在一起看不到对方的表情，我过去并未发觉。所以，我可以抱着她，做一件我不愿让她看到，也从来不相信自己会做的事——有些咸咸的东西已经沿着脸庞滑落到了我的嘴角边，我流泪了。我害怕会再度失去她，恨命运如此捉弄我们，也渐渐对这样注定的命运开始厌恶。所以，我流泪了。

但我现在必须告诉她真相了，如果不这样做她会更加担心。我偷偷擦掉眼泪缓缓说道："万叶，还记得我们第一次的相遇吗？"她笑起来："呵，当然，当时在想你真是一个无理的家伙。""对啊，可是我那时却想，这个女孩子一定是暂时休憩在人间的天使呢，因为那时的你，好象和大自然是一体的，那么和谐，那么美丽的一幅画面，让我感觉像在梦中一般。"她微笑着望着我："是吗？谢谢你，我现在也很幸福呢，我们永远也会这样吧，一定会幸福的。"我低下了头："万叶，其实早晨以来一直有些事情。事实上，我看到了白虎兽，就在沙夜老师的课上。""什么？不可能的，它不是已经被封印，不会再出现了吗？为什么？！"万叶比我预想的还要激动，她已经开始发抖了。我紧紧地握着她的双手："不要担心，一切都会过去的，有我在。我不会丢下你一个人的，一起面对，绝对不会丢下你。相信我，万叶。"她扑到了我的怀里："真的，真的不要离开，你离开的话一个人是绝对不行的，一直，一直在一起好吗？"我轻拍着她的肩膀，安慰着她。必须等她冷静之后再继续，我知道，我不可能带她一起，我不想让她有一丝一毫的危险。

我一个人来到了那个将一切结束的地方。看上去它只是山崖中一个再普通不过的洞穴，在这里发生的所有如果不是亲身体会，任谁也不会相信吧。现在，一切又将重新开始，在同样的地方，面对同样的敌人，用着同样的武器。唯一不同的，是有着更深的仇恨，而且我坚信这次是最后的一次，我会让这一切消失，永远。

我慢慢前进着，在一片黑暗中，我没有退路，也不会回头。渐渐地我看到了前面不远处闪烁着的一点微亮，我加快了脚步，迫不及待地冲向那儿——我已经等不及要结束这一切了。那只是一点的闪光越来越大，越来越清晰，在我几乎完全看清楚那一瞬，白虎兽出现了。我不屑地看着它："凭你是无法阻挡我的。"我不费吹灰之力解决掉了它，甚至没有动用咒文。之后，我继续前进着……终于，来到了那闪光处，在我接近的同时，整个洞穴突然灯火通明，风拂面而过，我顺着风的方向，看到了雉神从洞穴顶部缓缓降落……

"你终于来了，你已经很痛恨我了吧，但如果你听过我讲述的真相之后，你可能会不这么想的，怎么样？要听吗？"她缓慢地说着。"别浪费时间了，如果要说什么就快说，如果要战斗尽管来吧！"我愤恨地看着她。"好吧，那就请认真听下去吧：要给你讲述的是一个发生在久远时代的故事，那时代甚至比起你与她第一次相遇的时间还要早……那时候，整个世界都很平静，没有饥荒，没有天灾…没有任何不好的东西存在。但，人类的原罪却始于那个时代，你和她悲剧一般的命运也始于那个时代。你们的族人一直和平相处，而你们也从出生那天起就相识，继而相知、相恋。但那时她的父亲早已经决定了她的婚姻，在那个时代，像你们这样的爱情根本不存在，人们几乎都是经过父母的意愿而决定终身大事，甚至结婚之前从未见过面的也数不胜数。所以，已经相爱的你们不能接受这样的决定，但又无力抵抗父母和族人的命令。所以，你们准备好一切一起出走了，做出了在当时无法饶恕的一件事。你们的力量根本不足以躲避那样严密的追踪，只过了两天便被找到而后被带到了处罚的刑场。你们似乎早已做好了准备，不论生，或是死。但你竟然还大声咒骂着这一切。你的行为激怒了族长——当时最有权威的人，在他看来这是不可饶恕的，他甚至用生命对你们的爱情进行了诅咒，那是一个漫长而残酷的诅咒——生生世世相遇，相识，相爱，最后，是她生命注定的终结。要你们永远不可能在一起，要你们承受这永远的折磨。"

“胡说！这不是真的！如果是，为什么我会不记得？”我的头又开始痛了。“你不可能会记得，如果记得，这将不会是诅咒。我现在要帮助你，你需要的只是认真听我说下去。”

雉神说到这里，把语调放慢了注视着我继续着：“但，每一个诅咒都会有破解的一天，这方法要你自己寻找了，现在，我会给你一次机会，记住，只一次。正解，这就将会是永远的结束；相反，一切将会继续重演，直到有再次的机会出现，但那几乎是不可能的，要知道，经过时间的洗礼，会有很多改变，这改变包括的太多太多……

我的脑中一片混乱，但我清楚知道，如果我接受了雉神给予我的机会，我会有可能永远地同她一起，永远。所以我坚定地回答到：“来吧，我接受，开始吧。”随即，雉神消失不见了。我环顾四周，还是黑暗，但在我眼前出现了如同人像一般的东西，越来越清晰，是三座。不对，不是人像，是真正的人，是三个席地而坐的人，而且，那人，是她！“万叶！！”我大声叫到，可是那三个人表情一致地望着相同的地方。笑容一致，服装一致，神态一致……什么，都是一致的。不同的是，从左向右，第一个她，有着和万叶一样的容貌，什么也是一样；第二个她，衣衫稍微有些旧，有些苍老；而最让人不堪入目的是第三个她，稀落的头发，恐怖的面容，破烂的衣服，全身好象只包着一层皮，骨骼很清晰地呈现着，她几乎没有人的样子。“现在，选择好后开始问话吧，顺序由你自己决定。”雉神说道，“你可以带走一个你认为的真正的万叶。”

风声，好冷。但我的汗却已经蔓延全身。开始问了，我最先选择的是第三个：“万叶，过来，我们一起离开这里。”她回答：“真的吗？我的话，没关系吗？”接着的是第一个：“万叶，过来，我们一起离开这里。”她回答：“不用担心了，无论如何也会在一起了。”最后是中间：“万叶，过来，我们一起离开这里。”她回答：“知道了，一直像这样在一起？但，我……”

“决定了吗？”“是的。”“好，带她走吧。”雉神没有任何表情的说着。



凭着我的感觉，对，这时只有感觉可以信任，对她的感觉，对她喜欢的感觉，我选择了……第三个。牵着她的手：“走吧，万叶。让我们忘记这些痛苦的事情，像梦一样忘掉吧！”“…………”“怎么了？一起离开啊？”“不要看我，现在的我，求你不要看我。”“知道了，那拉着我的手吧，拉着手一起离开。”“但我现在的手……”“没关系的，万叶的手一点都没有变啊。”但我清楚感觉到那是一双干燥露骨的手，没有肉，只有皮附在上面，很恐怖的触觉。但我相信她是万叶，握住她的手说：“走吧？”“嗯。”之后，我拉起她的手开始朝外面走去……

和来时一样，没有时间和距离的感觉，慢慢前进，在一片黑暗中。但，我已经很疲惫了，有些走不动了。“身体，不要紧吧？”她问。我不想让她担心，所以我决定面对她好好说些什么。虽然我知道那可能会是我无法承受的一张面容。不，这个时候的我什么都不想去想了，我突然转过身——“啊！”那是恐怖的，扭曲的一张脸。这真的是我的万叶吗？我喘着气，颤抖的身体证明了我的恐惧。但，因为对她的爱，坚定了我那颗因恐惧而动摇的心。我靠近了她，慢慢地伸出双手触摸着那张丑陋的面容，缓缓地闭上了双眼，并在那张脸上深深地吻了下去，我感觉到的是尖利的牙齿，干枯的肉皮，我尽力地输送着全身的气息给她，慢慢地输送着……哽咽着说：“万叶，是你吗？”在时间暂时停止的那一刻，那张可怕的脸产生了巨大的变化，伴随着初晨照射进来的阳光，那面容越来越清晰，变为完整的，温柔的，我所无比熟悉的那张脸，那眼神，直到完全地变成了我的她，像梦境一般。“谢谢，谢谢你。”她哭着，泪水在眼眶中闪烁着。而在我怀抱中的，是真实的躯体，虽还有些不安，但她给我的温度，泪水的温度，一下子让我的不安消失不见了。

雉神出现在天空中：“神的爱只给予那些拥有永恒不变的真心的人们，拥有真心的人，才会拥有永远的幸福。人，从出生的时刻开始都有着相同的真心，但能一直保持这样的心却是不易。所以，谢谢你们证实了这一真理。好了，我也可以走了。你们，会永远在一起的，会永远幸福。”随即，她消失在了云海中。

我抱起了仿佛获得重生的万叶，不断地加深着全身的力量，这样，才可以不断地证明这个在我怀抱中的女孩子真正的存在着。在过去，现在，和未来。

天空中有什么正在开始一片一片的，像夜空中的点点繁星一样落在这永恒不变的大地。

“雪，冷吗？”我问。但没有等她的回答我已经把外套盖在了她的身上。

“不会。雪，很美呢，像萤火虫一般。”她温柔地注视着眼前的一切。噢，是啊，但雪在我看来就像是天使受伤的翅膀降落在人间的碎片，落下了，就永远无法返回。很美，却很感伤。而我的天使，从此不会再受到任何伤害了。

“萤……啊。”这是她最初的名字呢，她记得吗？我望着她。

“什么？”她用询问的目光看着我。

“不，没什么。”

“万叶，真的过去了吗？”我突然说道。

“真的真的……”她不停地说着：“过去了，什么都是。”

“怎么说？感觉像梦一般。”

“是呢，怎么了？你在想些什么？”她笑着看着我。

“决定了！”我忽然地站了起来。

“怎么，忽然间的？”

“我们要重新开始了，万叶！一切，从头开始，把过去那些忘掉，要为将来而生活，为将来而努力，把我们的未来变成世界上最美丽，最幸福的。一起努力，好吗？”

“嗯。”她笑着。

“那你在我的未来中是什么呢？万叶？”我很认真的看着她。

“我？”她有些不好意思的继续说着：“我嘛，会是你的妻子。是你相信的，可以一直一起走下去的人。”

与此同时，命运让我们把互相的两只手牵在了一起。天空中，什么在闪烁着，那是跨越千年所赢得的幸福的印证，是雉神的祝福。我们这样认为着。我们经历过的所有，如同这雪片一样缤纷地降落，消失。那过程中，有着我们一千多年来的快乐和痛苦。这一切，将永远地封印在这场雪中。但我们的心里，忘记的，只会是那些眼泪和伤痛。

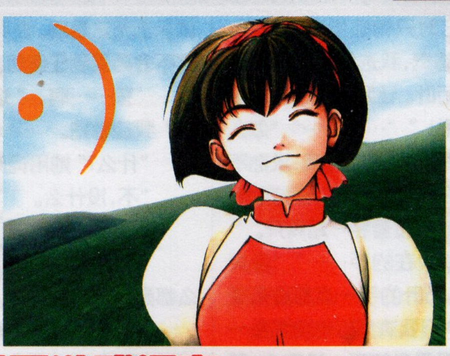
人最大的痛苦就是无法忘记痛苦。学会忘记了，才会有更好的开始。

电玩一言谈

KOEI——异化中国历史的始作俑者
XBOX——半岛铁盒
DC——优质蚊香
生或死——石榴裙下死，作鬼也风流
口袋妖怪——我的口袋里怎么没有妖怪呢？
疯狂的士——乘客更疯狂
莎木——就在我家后院嘛
寄生前夜——谁说女子不如男
HALO——哈喽也不认识你
忍——忍无可忍就无需再忍
零——我再也不照相了
黑色细胞——医术翻烂，未见黑色细胞
大航海时代——为什么总是找不着北？
风之克诺亚——猫版马里奥
合金装备——间谍入门必修课
皇牌空战——我是一只小小鸟
阳光马里奥——水管工的幸福生活
黄金太阳 2——让后羿射下一个来
天诛——孤独的男男女女
捉猴 2——猴比人精，有悖进化论

搜集整理 / 酸汤鱼·A

轻松时刻



·某周游戏记事·

一个月的世界杯总算是混完了，之所以用"混"字是因为这段时间有充足的理由不打游戏不上网（什么？你说我每天都挂在Q上……幻觉，一定是幻觉）。虽然主要原因是钱包总比非洲难民还饿，但别人问起的时候还是可以搬出6月最牛X的借口："打游戏？没时间，我要看球！"不过随着"灵长类最强"的卡恩身中两弹倒下，这个借口终于也行不通了。

本来朋友友情支援了一台土星，我还可以厚着脸皮说自己尚未与游戏绝缘，但那套"灵魂黑客"让我体验到了玩游戏以来从未经历过的诡异：每次开机都是正常的，然后可以顺利到达下一个存盘点，存盘，出门，死机……然后今天机器就不用想它转了……每天前进一个存盘点，这等诡异岂是一般游戏做得到的。曾经试过重启，结果更加灵异：多数时候出现"数据读取错误"字样，有一次是在全黑的屏幕上出现一个主机、一个记录卡、一个光盘的图样，总之是退出不能……最神奇的一次是告诉我"没有记录空间"，但我调出管理画面一看，一个记录也没有，而剩余空间显示为"0"。种种灵异事件在一天晚上终于到达了顶峰：顺利到达存盘点，存盘，然后出门等待死机……嗯？画面读出来了？可以前进？狂喜……这时房间里的灯闪了闪，熄灭……停电了?!数分钟后听见楼下有消防车的长笛，原来是隔壁单元的电表起火，然后得到通知，要对本供电区进行检修，预计停电3天……还是只能到一个存盘点。

土星玩不下去了，只有到机厅混。说来丢脸，处于要等待西部开发的本市至今没有看到NGC和X盒子，去年年底第一次看到"传说中"的PS2时还感动得不行。当然，买是买不起的，诱惑家人也没有用，几年来一直为把老爸培养成电玩一分子而不懈努力，结果事与愿违，多吃了30年干饭的老爸那等智慧岂是我能企及的，什么"附游戏功能的DVD"云云，他才不会上当。结果现在的情况是，我借台机子回来他抢手柄抢得比我还厉害，甚至第一次玩恶魔城的月下就到了逆城（用的玛利亚），让我目瞪口呆，但我一提"您不如自己买一个？"他马上就耳背……啊，扯回来，机厅里的PS2也不便宜，一小时4元，对于我来说可以换算成一顿午饭———甚至还要把早饭搭进去。就算我豁出去这两顿，外头还有老天爷一个星期没断的大雨拦着（中央气象台做证，这些日子"长江中下游仍然维持阴雨天气"的预报打了多少天啊）而那几家机厅离我家也算不得近，公交车就要4站路的。这样看来，我还要去玩PS2就是明显吃饱了撑着的（话说回来，真的"吃饱了撑着"那时侯谁也别想要我动半步）。

很意外，在家门口不到200米处发现了一家机厅，虽然只有PS，虽然地点隐蔽到我这种地老鼠都错过，虽然老板连什么是金手指都不知道，但我还是有了放弃PS2的理由。落伍就落伍，我不玩MGS2照样过。如同所有PS和PS2的机厅一样，这个机厅也是WE的天下，在玩的人几乎99%都是WE，剩下那1%是我自己。我有个本就对足球不感冒的朋友被身边整日的"GOAL~~~~"弄得心烦意乱，开始还只是小声对我说"凡是只会玩足球的都是猪"（注意"只会"二字），后来只要别人一说"老板，我要玩足球"他就大叫一声"猪啊！"反正机厅里骂娘的多的是，这一声"猪啊"不会引起注意。但是更强的还在后面，因为没有新游戏，我开始重温FF7。一日，有个小子在我旁边玩"山脊"，我正欣慰的想总算不用听到那声"猪啊"，不料他转头过来看我这边，然后问："这是什么游戏？"我心道你连FF7都不知道？正要进行一番再教育，那小子跟着来了一句"画面好粗糙啊！"我立时石化中……此时正好游戏里敌人砍CLOUD打了个"miss"，我和朋友终于忍不住用最大的声音喊了起来："猪啊!!!"

--fei

金带刀：以上的某些事情确实比较离谱，但是作者发誓，都是真的。

·关于《宿命传说2》的花边新闻·

2002年11月29日，是日本NAMCO公司本年度RPG超大作《宿命传说2》发售的第二天，但他们却无暇如此，因为此刻东京地方法院正受理着一件特殊的诉讼案：

原告：日本NAMCO公司；第一被告：中国《电子游戏与电脑游戏》；第二被告：日本KONAMI公司。罪状：一、《电电》名誉侵权，二、KONAMI涉嫌与《电电》联合进行不正当竞争。据查，从11月份开始，NAMCO公司办公室的电话几乎每天都会受到来自于中国的越洋电话的"骚扰"，要求就《宿命传说2》版权转让一事作出答复，NAMCO高层为之震惊，立刻前往中国，经过一系列调查后发现，起因是中国一本名叫《电电》的游戏杂志，在其2002年11月号中第69页赫然写着：《宿命传说2》PS2/RPG/KONAMI/11月28日。

于是，NAMCO立码将《电电》与KONAMI告上法庭。目前，此案正在进一步的调查取证中，如果罪名成立。被告方将损失惨重。

在另一方面，KONAMI财大气粗倒不必说，一切对于《电电》都极为不利。倒是中国方面有好消息，作为本案重要的证人，来自四川广汉中学高2003级3班的常江，出于对中国游戏业的未来发展以及《电电》对于中国玩家的重要性的考虑，已在非公开场合表示：如果《电电》能刊登这篇文章，那么他可以以"学业繁重、无法脱身"为由，拒绝出庭做证。届时本案也定会因证据不足，被告和原告达成庭外调解结束。

《电电》终于逃过此劫，此事不了了之。

金带刀：出于对人身安全的考虑，本证人不愿公开真实姓名，文中人名系化名。

·《生化危机》笑话·

1、里昂在马路上遇到一丧尸，对其打了一枪，丧尸应声倒下，但不久又爬了起来，里昂又开了一枪，丧尸再次倒下，但又爬了起来。如此重复多次，里昂再也无法忍受，大叫："喂，老兄！你至少配合一下剧情嘛"。丧尸不以为然道："这不公平，为什么许你死了LOAD，就不许我LOAD啊！"

2、吉儿遇到了一条难缠的丧尸犬，左打右打也打不着，遂急中生智，对丧尸犬说道："小狗乖乖，姐姐给你洗个澡。"丧尸犬一听拔腿就跑。

3、一次，里昂被丧尸抓住，被丧尸大咬特咬，但丧尸怎么也咬不动里昂，弄的里昂也烦了，问道："喂，你要咬就咬，磨磨蹭蹭干嘛？"丧尸哭丧着脸说道："没办法啊，自打成了丧尸后我就没刷过牙，所以牙全都蛀烂了。"

4、可怜的雪丽不小心被僵尸们遇到了。遭到丧尸们围攻好久，但是雪丽就是变不了丧尸。众丧尸大奇道："小MM，你怎么不中D病毒啊？"雪丽回答道："啊，你们不知道吗？我装了防火墙了啊！"众丧尸晕倒。

北京张承文

·《三国无双2·猛将传》之灵异事件·

周日痛玩一天《猛将传》，遇4起灵异事件，怪哉！

1、[虎牢关/联合军/赵云]

我用子龙兄奋力歼敌中，见李傕领大队士兵与文丑队战于山后。待我K·O掉郭汜之后，再寻李傕已不见其踪，文丑队亦消失不见。从小地图上搜寻，别说他们找不着，连袁绍都踪迹不见。我茫然10余分钟后，传来"袁绍军击破李傕军"的战报。太夸张了吧，异次元战斗！

2、[定军山/董卓军/貂禅]

貂禅连续将赵云、张飞二人用4□1△·追加△的连击击破，人飞入山壁中，道具消失！我遍寻不见，唯自认倒霉。谁知，在狂扁一群敌兵时，两人身上的道具惊现于敌阵中。时空转移？不象。难道是盗贼属性的敌兵？

3、[貂禅千里行/貂禅军/大乔]

战斗胜利后，大乔所获武器"乔美丽"三件竟变为夏侯渊的"狗牙"三件。哇，够诡异，难不成二人有一腿！

4、[虎牢关/南蛮军/祝融]

野人孟获与老粗董卓在虎牢关外的山道中火拼，祝融满血状态下从旁边跑过去，忽然发现赫然少了1/3 HP，可是，当时我只是从旁跑过，距两人火拼之处足有好几个身位。不会是武林中失传已久的绝技——"隔山打牛"吧！能见到绝技，也许没人会比我更好运了吧！

贵州贵阳王硕

众编小语

崭新血液眼中的编辑部生活

当我第一天跨进这里的大门便犹如一只脚踏上了天堂而另一只脚踩进了地狱（这里就是传说的日刊资料天堂同时也是工作的地狱），当时的心情应该算是观看傍晚6点的太阳（享受最后一点阳光随后便是无尽黑夜），真可以用欢喜交加来形容了。但是当正式第一次坐在这里的电脑前时却感觉到无比的平静，一种前所未有的奇妙感觉涌上心头，这种感觉真是非常的奇妙呢。

当时的阳光斜射进窗户，照在光滑的地面上，再反射到房屋的每个角落，整个房间充满着冬日里那种温暖的光线，那种清澈的光线仿佛可以照穿一切，每个人都坐在属于自己的那片天地中专心工作，当我坐在这里闭上眼睛再深深的吸一口清新的空气，轻轻呼出使心情更加平静，平静的甚至可以听到自己的心跳，我慢慢的张开眼睛，所看到的竟是一种温欣安逸的画面，当时真的犹如在一个虚幻的世界中，瞬间将这个画面定格，真希望当时的一秒便是永恒。说真的，我当时的感觉就是这样，真的仿佛可以感觉到天使的降临，很温暖很安逸很舒服很……



这就是我来到这个“编辑世界”的第一个感觉，几句话真的很难说清楚，真的……

虽然在这里已无当初的感动，但取而代之的是同事们之间的快乐故事，我估计大家也非常想知道这些著名编辑的暴笑故事吧，下面我就挑几件经典小段说给大家听听。

事例1—午饭抢夺大战：在这里供职的人员公司会提供一顿“极其精美”的午餐，所以编辑部中的大小差官都会在这里共进午膳，由于人员偏多但可食之物又比较有限，所以每天的那个时段都将成为弱肉强食的战场。由于当时我对于情况不是很了解，所以时常搞出喜剧素材。故事的发生是在一个极为平常的日子里，众编辑们仍然像平常一样忙着自己的工作，我当然也在忙啦，突然一个清脆的声音叫到“开饭了”，话音未落便见只有几个“残影”（PS2新作超级忍中常见）留在座位上，实体早已经安身在饭桌旁。待我反应过来时已是3秒后，我立刻冲进饭厅，只见N双木筷在仅有的几盘菜上一闪，满盘菜肴已所剩无几，正当我向最后一块猪排伸出我那颤抖的手时，那块本应属于我的猪排早已落入他人之嘴，我能说的只有可惜可叹可恶可恨呀，最终只能独享白饭香了。（上述虽有夸张之处，但实际情况大体一致，真正战斗绝不超出15分钟。）

事例2—工作空闲虐人对战：在这里工作有一点好处就是当众人工作觉得劳累的时候，便可以自行进行放松，由于这里是游戏杂志社所以放松也决不会离开游戏。在这里最受众人喜爱的便是经典3D游戏“VR4”了，所以每当空闲众人都会聚到唯一拥有音箱的电脑旁相互切磋。由于我是个“穷苦孩子”没有闲钱增进设备，所以早已经落在时代的脚下，爬不上去了。但是所有同事都参战我也不能只是观战，于是也勇敢下场与之较量，结果犹如斩瓜切枣一般被他们捏下，已经摸清我实力的他们便经常叫我对战，借此练手。虽说技艺已有所长进，但同样是陪练级。这便是令读者敬佩的众编辑们的真整面目，真是只能用可怕之极来形容了。（相信在不远的将来会有所改观的，我坚信。）

——葵双叶

新的一年就要到来了，不知道各位读者朋友在新的一年里有什么打算呢？曾经，因为工作的辛苦而不停的苦恼着，每个月不断重复着同样性质的事情，自己渐渐的感觉到——爱好的游戏已经开始变得让人讨厌了。直到最近，宿命传说2的攻略过程，让我找回了曾经的感动，那个已经被丢在记忆的垃圾场中的相对论，再次浮现在脑海中——为什么会有幸福呢？是的，因为我们超越了痛苦与悲伤，所以我们才感觉的幸福的存在，虽然现在是辛苦的，但是正因为这样的辛苦，当自己的梦想实现的那一刻，那个瞬间不是更加来之不易吗？我相信，每个人都有着自己的宿命，我们有自己必须去做、应该去做的事情，而在传说的终焉，应该是可以看到美好的结果的，所以，自己应该不停地向着这个结果努力下去，直到实现的那一刻。最后，恭祝各位读者朋友在新的一年万事如意。

——SORA

惊寂曰：又过了一个月，这个月与上个月的我有什么不同吗？（思考中）能吃能睡能干活，就是笑的次数更多了些。没办法不笑呀，《龙族》终于让我看完了，寻找了4年之久的《神秘的世界EL》OVA第一部也入手了，虽然剧情与画面现在看来都老旧了，但我还是为诚与伊芙莉坦跨越一万年的爱情所感动。作为系列的开山之作，果然有着续作无可比拟的魅力！带着激动的心情，投入对下一部作品《天地无用》OVA第三部的无限期待中……

最后要说的就是，把JEDI的GBA借来玩过两把后，感觉实物还是要比模拟器有趣，现正式考虑购入中 -- 唯一的不满就是画面太暗的问题，要不要等背光型的出货再说呢？有限的钞票需要慎重的使用啊！

——惊寂



这个月真的是非常的忙碌……，已经N多个游戏攻略和回顾的轮番轰炸以后，编辑部里的众人已经呈现出完全再启不能状态……

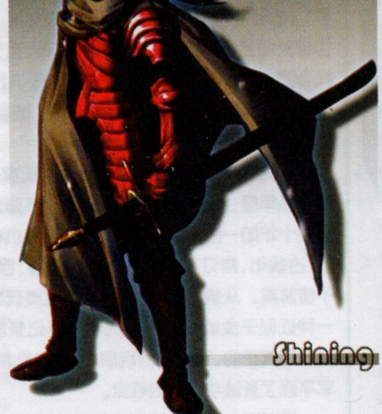
不知不觉中抬起头看见挂在墙上的月历已经翻到了最后一页，熬夜使得眼睛看不清楚上面那一排排的数字，不过我心里清楚得很，照这个样子下去，势必会在极度忙碌中进入到下一年了吧……。如此一来我的圣诞计划不是泡汤了吗？！还有很多游戏没有开封耶！和朋友约着打机的日子也一拖再拖……

……其实……，我只是想找个时间理个发而已……-_-b

到了这种地步就不得不叫人开始有些不切实际的幻想——大家还记得《机器猫》里有一集叫做“时间闸门”吗……？于是我找了一些废纸，勉强糊出一个门形状的东西放在案头，第二天夜露死苦看到后大叫：“WK！哪儿都能去的门！”

大概是他想念自己那远在异国的女朋友了吧……，无念……

valkyrie



新的一年即将到来，《电子游戏与电脑游戏》也迎来了2003年崭新的第一期。在这里Shining首先向支持《电电》的全体朋友和读者拜年！！向支持《电电》的撰稿人朋友石田、青蛙勇者、小鱼、鬼cool、hirro、悦 熠、SQUALL-LH、暗星、小狮、精灵使、AKA、小渴拜年！向支持《电电》的朋友TAKO、RIKU、Darking、亡灵、风灵、红雪、小洁、骷髅、梦幻之星拜年！向支持《电电》的EG联盟站长小春、版主雨鱼拜年！感谢大家长期以来对《电电》的支持，2003年我们会更加努力，希望大家继续给与支持：）最后祝大家在新的一年里身体安康、工作顺利、万事如意！

最近接近年底大作频频、好游戏多多，在繁忙的公务中Shining还是抽时间玩了PS2的《超级忍》、《宿命传说2》、《SD高达NEO》，GBA的《星之卡比》、《真女神转生－光暗之书》、《超级机器人大战OG》……（涟漪：你真的很忙吗？）这里Shining向大家强烈推荐以上游戏！！祝大家新年吃好玩好！！

——Shining



赠言

“真正的玩家可能只有两种,一种是那些年轻,张扬得令人嫉妒的新世代,姑且称他们为“新玩家”。他们可能只热爱由F4作代言的数码产品,偶尔也会关心爵士、村上春树、包豪斯、DV、世界杯、第六代导演,但那只是因为这些名词现在很流行。他们就是一群跟着时尚尾巴进行末路狂奔、随着心情的驿动来决定爱好的新玩家。

而另一种却是执着、内敛的“老玩家”,他们也许还很年轻,刚过了三十的脸还算朝气蓬勃,但他们可能十年如一日地只爱ZIPPO、邮票、飞机模型、样板戏、古钱币、斯汀甚或是一只丑陋的猪,目光却从来不曾游离。从情感而言,我更尊敬这类玩家,他们以一种近似于虔诚的怀旧方式收藏并记录着历史,他们才是真正的、有品味的玩家,他们的执着为玩家大军平添了真诚与厚重的感觉。”

谨以以上文字献给所有的游戏玩家,或许与游戏本身无关,或许又是密不可分。

长久以来,我们一向以玩家自居,但似乎还没有人给玩家下过一下准确的定义。或许玩家本身根本就不需要定义,但当我们静下心来思考一下关于自己的一些问题的时候,些许的界定就显得重要起来。

预测

市场研究公司Jupiter Research最近公布了一项对2007年游戏业界的预测报告书,内容主要有以下几项:

游戏业界的市场规模到2007年为止估计会成长40%。

玩家的平均年龄将会上升到以23岁的玩家为中心。

游戏机的所有率将会从18%增加到61%。

游戏玩家在一个礼拜中大约会花费15个小时玩游戏。

根据在网络上的调查,在每10个人中至少有1个人同时拥有Xbox或PS2或NGC等两台以上的复数主机。

另外,依照这份调查显示,有61%的玩家表示对上手容易的游戏如桌上游戏、解谜益智游戏等有浓厚的兴趣。

尽管游戏产业不断受到指责,但它仍然以不可阻挡的势头向着令所有人刮目相看的规模飞速发展。这一点逐渐将成为共识,然而在相当长的一段时间里,在传统观念作祟下,“游戏”仍然难以进入主流的行列。

舆论

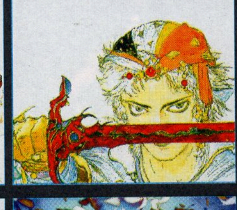
正方:所有微软、sun和无以数计的软件公司最好的程序员“碰巧”都是优秀的游戏玩家。事实上,许多人开始只是玩儿游戏,后来就决定进入电脑界。因为他们自己想设计游戏、编写游戏程序。有研究表明:1、玩儿游戏能提高一个人的认知能力和解决问题的能力;2、在标准智力测试中,游戏玩家的分数高于平均值;3、超过90%的顶尖电脑程序员是热心于游戏的;4、许多前沿技术其实首先是为游戏开发的,后来才用于商务、医疗和其他领域;5、许多学习有障碍的孩子通过玩游戏提高了他们的学习技能。

反方:青少年玩家正处于身心的成长发育期,其自身性格、心理尚不健全,性格特点尚不定型,自我控制能力较低,当遭受无端冤枉或过激责备时,马上就会想到毁灭自己或其它过激的行为,故被称为“世界上最脆弱的苇草”。过度沉湎于虚幻的游戏世界与现实脱离、不分良莠地接触到有害信息与诱惑极易使之迷失方向。

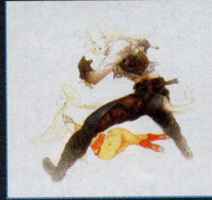
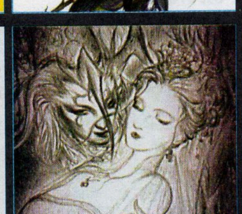
这样的争论大概永远不会完结,游戏本身的开放性的确造成了对于传统教育模式的挑战,青少年如何正确对待游戏中所存在的非正常现象,这一点仍将困扰所有从业者及玩家!

魔导公会

在本期的“魔导公会”中，我们特别挑选了一篇有趣的文章。该文从“最终幻想”系列中角色父辈的角度带我们回顾了“FF”极易为人所忽视的感人片段，其构思颇具趣味。



“最终幻想”中可歌可泣的老爸们

不知喜爱“最终幻想”的朋友是否曾经注意过，作为配角（有的只是一笔代过）的老爸们往往也有着不亚于主角的传奇一生。这些老爸们，都对“FF”的主角或者“FF”的故事影响甚深。下面，就让我们一起来回顾一下这些“可歌可泣”（笑）的老爸们，重树他们那早已被玩家忘到九霄云外的名声！

●FF4——KluYa●

Cecil 的父亲 KluYa 其实是从前被破坏的星球移居到地球的月之民，可以说是外星人。当月之民来到地球时，地球还未进化至和他们同等水平的文化，大部份月之民选择了沉睡。

不过，KluYa 并没有这样做，他一个人乘搭魔导船来到地球，在 Mysidia 住下来，教导地球人作飞空艇、转移点等等技术。如果有留心的话，转移点“恶魔之路”是数百年前之物，所以估计 Cecil 的父亲也是生存了数百年。

他和地球的女性相恋，生下了儿子 Golbez 和 Cecil，不过在不久后夫妇都去世了，只留下两个儿子。由于剧情中 Golbez 对父亲尚有印象，而 Cecil 没有，所以他们的去世很可能是在 Cecil 出生不久后的事。

KluYa 是拥有圣骑士力量的人，他在试练之山把力量和剑交给 Cecil。“在我的心中充满伤痛，把力量交给你会令我更痛苦。”

两个儿子在命运的捉弄下而不得不相互为敌，对他来说真的很痛苦。

“拥有相同血统的一人在月亮，一人在大地，时间的流逝并没有分开他们！即使分开了，可是他们拥有的月之民之血，会告诉对方前进的方向……”

两个儿子，同样寄托着 KluYa 的深深期望。

●FF4——Baron 王（养父）●

Cecil 说过，Baron 王把成为孤儿的 Cecil 和 Kain 等当作自己的儿子一样看待，而 Baron 从前是一名优秀的骑士。

在地下找到 Baron 王的灵魂时，他有这样的台词：“不要用那种悲伤的眼神。”

是的，Cecil 对 Baron 王的感情，已经远远不止臣子对国王的尊重，而且也是如同对父亲般的尊敬。教导 Cecil 黑暗剑的人，正是 Baron 王，可是黑暗的力量不能打倒邪恶。要把自己的养父打倒，Cecil 心中充满痛苦和无奈。

虽然 Baron 王被魔物打倒了，不过为了帮助 Cecil，他得到永远之力，（幻兽界的时间和人间不同，所以幻兽可以超越时空）在 Baron 王对白后出现的一击必杀的幻兽正是奥丁！

“你变得很强了！”如此的感叹流露出一位父亲对于茁壮成长起来的儿子所怀有的深厚感情。

●FF4——Cid（如父亲般的男子）●

怎么主角还有第三位父亲，别急，如果仔细体会剧情的话，你就会发现，Cid 真的是把主角 Cecil 当作自己的儿子呢！

Cid 总是以一贯父亲的口吻跟 Cecil 说话：“罗莎很担心你啊！你让罗莎哭的话，我可不会原谅你的啊！”

“呼呼……我想见到罗莎和 Cecil 的孩子……”

他总是很关心 Cecil 的事，因为他只有女儿，一直希望有个继承自己事业的儿子。在 Cecil 小时候，Cid 曾经带他乘坐开发阶段的飞空艇。

这也是在剧情中 Cid 安心把飞空艇交给 Cecil 的原因，因为他是看著 Cecil 长大的人，他深信 Cecil 不会辜负自己的期望。

●FF5——Dorgan●

晓之四战士其中一人。30 年前，晓之四战士和 Exdeath 战斗，来到主角们身处的异世界（第 1 世界）。

晓之四战士迫得不己在第 1 世界封印 Exdeath，当时只有 Dorgan 一人极力反对把自己世界的邪恶之物带到这里。

他在第 1 世界和 Stella 结婚，生下了 Butz。多年来一直流浪，监视 Exdeath 的封印。但他不想自己的儿子 Butz 背负沉重的使命，所以一直也没有给 Butz 将过去的经历。可惜，Stella 体弱多病，在 Butz3 岁时便去世了。此后，Dorgan 便带著 Butz 流浪，直至故事开始前 3 年去世，留下 Butz。

此后，凭借父亲与其他三位“晓之四战士”的关系，Butz 经历了成长的艰辛和漫长的命运之旅。

●FF6——Maduin●

Tina 的父亲 Maduin 是幻兽，拥有人类般优美强壮的体态。他和人类女性 Madonna，也就是 Tina 的母亲相恋，生下半人半幻兽的 Tina。

在帝国皇帝侵略幻兽界时，为了救差点被风吹走的妻子和女儿，冒险走到魔封壁前。很可惜，Tina 的母亲还是被皇帝杀掉，Tina 和 Maduin 也被皇帝捉去。

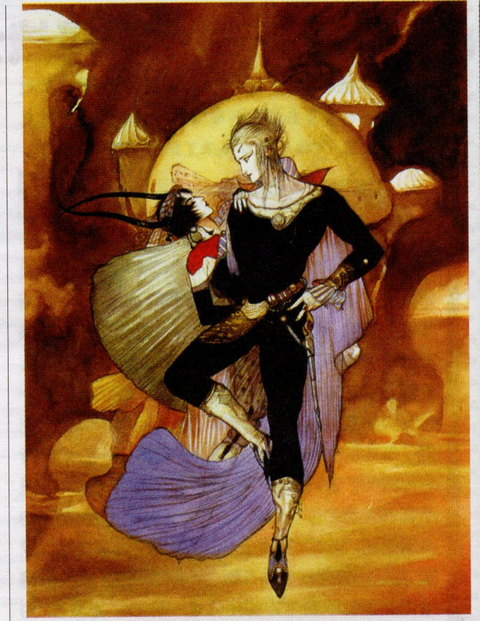
他在得知自己的生命已到尽头时，可是殷殷期望着自己的女儿 Tina 能够拥有美好的将来。

●FF8——Laguna●

对于 Laguna 是否 Squall 的父亲，也有一定争论。

认为 Laguna 是父亲有：

1. 他们的样子相像；2.Laguna 手持 Squall 卡；3.Laguna 曾说过有话跟 Squall 说，但 Squall 说没什么好说，态度暧昧；4.Kiros 说 Squall 像妈妈，Ward 幸好不像爸爸；5.Ellone 经常找 Squall 来入 Laguna 梦；6.Raine 名字是雨的意思，Squall 是暴风雨的意思；7.Laguna 在大结局给 Raine 的戒指，根本是暗示 Squall 的戒指的由来……



最后一点，就是他拥有“FF”系列老爸特有的传奇风格——不过是一名默默无名的小兵，却因为打倒魔女而成为 Esthar 大总统。他是一名英雄，可是作为一个父亲，他完全不负责任！在妻子死了也没有见她一面，儿子也留在孤儿院中。不过若果 Raine 在生的话，她大抵会说：“请你去吧，不用担心我！”这是英雄的悲剧命运。他不像之前的父亲那样表达自己的感情，eyes on me 的歌词：“我喜欢你羞怯地看著我”——对于自己喜欢的女人还是自己的儿子，他总是没有勇气面对，失去了的，他总是无法挽回。Laguna 就是一个这么无用的人！Laguna 已经习惯了隐藏自己的感情，或许对于儿子的爱也是如此吧！

●FF10——Jecht●

“我讨厌父亲！”这是 Tidus 常挂在口边的话。是的，Jecht 这个人很讨厌，自大、好酒、总是把儿子弄哭，真是讨厌至极。在 Zanarkand，他是水球的英雄，是 Zanarkand 市民们的偶像。在他失踪后，对于 Tidus，市民只把他当作 Jecht 的儿子，而不是其自身。

另一方面，Jecht 又在儿子身上寄与厚望——“我想把那小鬼训练成出色的水球选手。”他很爱他的妻儿，在他到了 Spira 后，不时把妻儿挂在口边。

他对 Tidus 的羞怯程度不亚于 Laguna，Auron 曾经这样说：“你爸爸是爱你的，但他不懂爱你的方式！”Jecht 是一个粗枝大叶的人，他不懂怎样去关心别人。

“哭吧、哭吧……会哭的……一定会哭的……”他知道自己的儿子一定会哭的，或许对他来说，那个把他打败的儿子，仍是爱哭的小鬼吧！

动感空间

本期的主题是经典动作游戏"银河战士"和"真·三国无双 2"。我们将为大家介绍"银河战士"的背景设定以及关键名词，此外"三国十大神箭"一文也具有一定可读性。



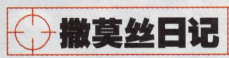







银河战士背景资料

GBA 版的"银河战士"大家都玩过了吗？在这款游戏背后有着复杂精彩的设定，下面我们就通过主人公撒莫丝·阿拉恩的日记来了解一下其中的细节。



撒莫丝日记



1 在这里已经看不见生命的存在

惑星 SR388 是太空怪物 METROID 的巢穴，这里形成了一座魔惑星。METROID 原本只在广漠的宇宙中四处飘流，没有定所，但经过漫长的漂流已靠近联邦附近。银河联邦政府为研制更具威力的生物武器，决定研究这种生物，并且调动联邦资金，建设 BIOLOGIC 宇宙生物研究所（BSL）。研究所的人员为了能更了解这种生物的生态系统，特别派遣一只调查行动小组保护着科学家前往惑星 SR388。刚一踏入惑星所有调查活动便迅速展开，初期调查队的捕捉行动非常顺利。当初期任务结束，众人返回调查艇时才发现，自己已经受到一种不明生命体的袭击。我经过调查得知我们取到生物的正体是一种"X"寄生物，为调查这种寄生物的真相我也许将踏上不归路。突然这种寄生物开始变异，并且向人体发起袭击，我体内的"X"已经开始攻击我的中枢神经，我时常会突然失去知觉，我想它快将我完全占据了……

2 逐渐腐蚀，"X"的恐怖

在这种病毒完全爆发前，调查船中的病毒探测器发现在船舱内的细菌指数超标，便在这场灾难前启动自动脱出装置，将被感染者从紧急脱出口放出。正在漂流之际，一艘联邦调查船将脱出的逃离舱回收，并运到联邦总部新设的宇宙研究科学处内的拥有顶级医疗设备的高级区域。但到这里才知道，"X"寄生体已经在我全身繁殖，我已经被这种物质所侵蚀。心跳血压都非常低下，而我也意识模糊，正处于极端危险的状态。

3 从即将被侵蚀到奇迹般的生还

由于受到"X"寄生生物的侵蚀，全身已经有大部分坏死，必须立刻将身体上坏死的部分切除。我的身体将残缺不全，但更重要的是我的神经中枢深处也已经被侵蚀。如果不尽快将"X"寄生生物取出消除的话，我的生命便无法挽回了。正当我已经开始绝望的时候，众多科学家决定实行唯一的治疗方法，将"X"寄生体除去，并使用 METROID 的细胞进行培育，令其杀死存在于我体内的"X"寄生体。现在这种细胞组织的一部分正由联邦高层管理着，由于这种细胞的珍贵所以上层正处于争辩时期。一旦这种细胞移植入我体内，它将会杀死"X"寄生体，我的生命也会奇迹般的保住，并且我还能重新夺回我的意志。基于此点，此份紧急报告一直在向上传递。

4 宇宙生物研究所爆发事故！！

这种从惑星 SR388 带回来的原生物细胞已经移植入我的体内，我已经能感觉到它将我体内"X"寄生体除去的快感。而这种"X"寄生体也已经运往 BIOLOGIC 宇宙生物研究所内进行研究。但是不久这个研究所的特别保管库便发生原因不明的爆炸事件，这使得 BIOLOGIC 宇宙生物研究所内被"X"寄生体占据。我向联邦申请派遣自己到 BIOLOGIC 宇宙生物研究所内进行调查，随后驾驶着最先进的宇宙船向研究所前进……

用语解说



●撒莫丝·阿拉恩（Samus Aran）

银河系中实力强劲的宇宙战士。原本是名女性，但由于事故，使其变成现在的模样。她本身还拥有许多谜团，现受雇于联邦，属于赏金猎人。

●METROID

吸取其他生物能量的浮游生命体，这种生物想凭借自己的力量支配整个银河系，是一种极其恶毒的生物。在被发现前处于宇宙海盗的角色。

●惑星 SR388

宇宙历 20X5 年，这个惑星被银河联邦的调查船初次发现。

●银河联邦

银河系众多惑星的代表者建立的一个政府。拥有联邦警察和特种部队，并且在这里还设有宇宙科学研究院，拥有全宇宙最先进的研究设施，平时的目的是研究宇宙中各种奇异的事物。

●"X"寄生生物

METROID 的原形细菌，惑星 SR388 上的原生物。由于撒莫丝等人被感染，人类才第一次与之接触。这种"X"寄生生物可随周围环境的变化而改变，一般会寄生在其他生物体内进行生长繁殖，并且它会提取 DNA，将宿主的容貌身姿完全复制下来。

●帕瓦装甲

这是一种特殊材质，是由"X"寄生生物分泌出来的。当着装时可成为撒莫丝身体的一部分，就像第二层皮肤，非常坚固。但以现在一般的科学水平还无法研制出来，可说是超现代技术的产物。

●幼体 METROID

刚孵化的 METROID 的幼体形态，被撒莫丝等人带回宇宙生物研究 BIOLOGIC 进行研究活动。当撒莫丝受到"X"寄生生物袭击将陷入死亡状态的时候，将这种生物细胞组织移植入撒莫丝体内，将其救活。

三国的十大神箭

随着"真·三国无双 2"的流行，三国时代的武将再度成为人们议论的话题。下面，让我们来看看在那个冷兵器时代中，究竟哪几位武将可称得上"神箭手"。

第十位：魏延

魏延汉中一战，一箭射去，使得曹丞相两颗洁白的门牙光荣下岗。不过考虑到魏延的目标应该是头，而非牙齿，这一箭多少有些偏失。精准指数：5.5

第九位：张合

张合在铜雀台上大演花样射箭，其难度系数和耍酷系数都要高于曹休等人，因此入选。可惜张合英明一世，最后却被万箭穿心，有失神射手的风采。精准指数：6

第八位：沙摩柯

沙摩柯作为少数民话的优秀代表，不出手则已，一出手就射死了东吴大将甘宁。而且是正中其头，这比起甘宁射乐进未死，张辽射黄盖之胸，丁奉射张辽之腰，马忠射黄忠回营才死来说，更有资格当选第八位。精准指数：6.5

第七位：夏侯渊

一块箭靶的红心本就不大，又插上了四支箭，但夏侯渊仍能夺射红心，足显其"妙才"之实力。精准的射法也是其在曹家众将中出类拔萃的原因之一。精准指数：7

第六位：徐晃

当夏侯渊也射中红心之时，徐晃已无法再射了，不过公明兄 IQ 值也颇高，直接就奔着奖品去了。古人将"百步穿杨"作为神箭手的标准，徐晃无疑做到了这一点。精准指数：7.5

第五位：赵云

诸葛亮借完东风开溜时，被丁奉，徐盛赶上，结果赵云一箭射断帆索，得以脱身。足可见赵云箭法之准，另外赵云在后来也有几次施展箭法的机会。精准指数：8

第四位：姜维

姜维在有弓无箭的情况下能抓住郭淮射来的箭，反过来射死对手，这一点足以证明姜维对弓箭的熟悉程度。精准指数：8.5

第三位：太史慈

太史慈一出场便匹马单弓射死数十黄巾余党，冲出北海之围。归顺孙策后又一箭将一校尉之手反钉在城楼之梁上，难度不小。精准指数：9

第二位：吕布

辕门射戟曾使得袁术，刘备两家休战，可以说有着重大的政治意义。更何况他还有着心理压力，毕竟如果射不中也是一件很丢面子的事。精准指数：9.5

第一位：黄忠

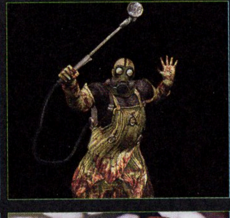
黄忠的箭法举世公认，但其真正施展的机会并不多。战长沙时一箭不偏不倚，正好射中关羽头上的红缨，也让他知难而退。这才是真正的"指哪打哪"。精准指数：10

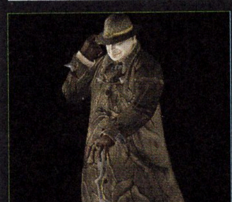
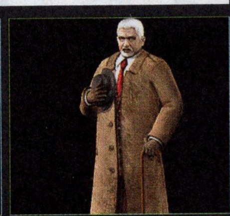
——颗苹果

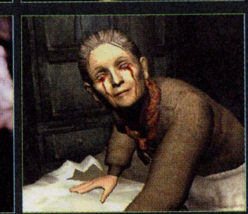
冒险领域

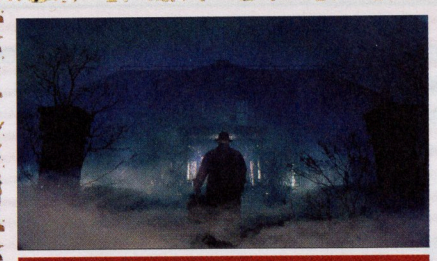
假如你经历了"钟楼古宅"系列中连环杀手的威胁之后，相信会对本版块中所提供的"十大未能侦破的凶杀案"一文产生兴趣。此外，有关赤川次郎的介绍文章则以资料性为主。









十大未能侦破的凶杀案

在 PS2 惊悚大作"钟楼古宅 3"中，玩家将扮演平凡的女高中生 Alyssa，在寻找母亲的历程中，她将跨越时空，面对残暴的"铁锤男"、"硫酸男"、"斧头男"等杀人狂。倏忽几十年，血腥杀戮的阴影一直笼罩着主人公。那么，在现实中究竟出现过多少类似的杀人凶徒呢？下面，我们将为大家介绍现代历史上出现的十大著名凶杀案，而这些案件至今没有侦破。

1、开膛手杰克(1888)

开膛手杰克是个充满神秘传说的谋杀者，他至少在伦敦杀死过 5 个妓女。她们的尸体都被肢解，许多器官被除去，这些似乎都说明凶手是一个医生或擅长医术的绅士，但时至今日仍只是猜测。

2、新奥尔良带斧子的人(1918—1919)

他可能是个白人，他对意大利人开的杂货铺似乎特别仇视，至少杀害了 8 个意大利杂货商。他总是在夜晚先撬开门，然后又用斧子将里面睡觉的人砍死。但是这样的谋杀到了 1919 年的 10 月就完全停止了，他的谋杀动机究竟是什么无人知道。

3、月光下的谋杀者(1946)

这一事件被收进《谋杀百科全书》，1946 年上半年，在阿肯色的一些小镇里共有 3 个男人和 2 个女人被杀，他们都是在满月的那天晚上被谋杀的。凶手没留下任何线索，警方束手无策。

4、克利夫兰的"无头"谋杀者(1933—1937)

他每次行动都要同时杀死两个人，然后将他们的尸体剁碎，混合在一块，并拿走了他们的脑袋！这样相同的谋杀在 1937 年突然停止了，很可能凶手自愿地住进了精神病院。

5、莉齐·鲍顿(1892)

有很多人相信是莉齐有着谋杀罪行，虽然她始终没有承认，陪审团也得出了她无罪的结论。莉齐·鲍顿是一个 32 岁的老姑娘，她被指控用刀杀死了自己的父亲和继母。

6、布赖顿的卡车女尸谋杀案(1934)

在 1934 年的 6 月 17 日，布赖顿火车站旁停着的一辆卡车里发现了一具女尸，20 多岁，从衣着打扮看显然是个上流社会的姑娘，而且还有 3 个月的身孕。尽管全英国的警察都尽了力，但是这个死者的身份始终都没能得到证实。警方调查了很多年，但既没有发现谋杀者的线索，也没能查清死者的身份，人们将这一案件形容为"完美的谋杀"。

7、缺页疑案(1947)

1947 年 1 月发生在洛杉矶的案件，从心理学角度看很有趣。这次谋杀非常残忍——尸体从腰部被切成两段。事实上，凶手在事后将死者的一本通讯录寄给了警察局，警方调查了每个人，但毫无结果。

8、华莱士案件(1931)

一天，朱莉娅的丈夫接到一个神秘的电话，要他按某个地址去拜访某个人。华莱士先生走后，他的妻子就在家里被人残酷地杀害，而谋杀动机却无法判断。现在一些研究谋杀案的专家相信，谋杀华莱士夫人的人还活在世上，很可能依然住在伦敦。

9、墨尔本的神秘案件(1953)

1953 年 9 月 12 日，住在澳大利亚墨尔本的 14 岁的姑娘雪莉·科林斯应邀去参加她的第一个成人晚会。邀请她的那个男孩和她约好晚上 8 时在里奇蒙车站见面，但她始终没到那里。第二天早晨，有人在离墨尔本 40 英里的地方发现了她的尸体。这一案件的神秘之处在于：晚上 7 时将她到汽车站直到第二天早晨的 10 个小时之间究竟发生了什么事？

10、泰晤士河裸体女尸案(1959—1965)

报纸将作案者称为"剥去尸体衣服的杰克"，这一案件是 1959 年 6 月到 1965 年 2 月在伦敦发生，死者全是妓女，而且都是被扼死。这一案件终究未能大白于天下。

推理大师——赤川次郎

魔女之眠
■机种：PlayStation　■发卖日：1995 年 11 月 24 日

魔女之眠~复活祭
■机种：PlayStation　■发卖日：1999 年 4 月 15 日

赤川次郎夜想曲
■机种：PlayStation　■发卖日：1998 年 07 月 16 日

赤川次郎夜想曲 2
■机种：PlayStation　■发卖日：2001 年 06 月 14 日

月の光~沈める钟の杀人
■机种：PS2　■发卖日：2002 年 05 月 23 日

喜欢电子小说类冒险游戏的朋友应该会对以上作品印象深刻，它们都是由日本著名推理小说大师赤川次郎所撰写的脚本。那么，赤川次郎究竟是何许人呢？

赤川次郎是国际知名推理小说大师，日本幽默派推理小说鼻祖，叱咤文坛二十多年，著作总数突破 400 部，中文版总销数超过 150 万册。

赤川次郎 1948 年于日本福冈县出生，父亲为"东横映昼"九州分社社长。他曾任职日本机械学会 10 年，从事写作前热爱漫画和电影，其中最爱手冢治虫的漫画。赤川凭小说"幽灵列车"获日本推理小说新人奖，并开创"幽默派推理"小说风格。畅销系列包括："三色猫"、"三姊妹"、"华丽侦探"、"南条姊妹"等。

赤川次郎每日晚上 11 时开始写作，直至天亮 5，6 时，每天只睡 3，4 小时。他连续 10 年高居日本作家高收入排行榜首，平均年收入超过 8 千万元人民币，缴税达 1300 多万元。著作特色：幽默、奇情、无色情、无暴力、易欣赏，非常健康，除推理小说外，也写恐怖、爱情作品。

代表作简介

▶▶三色猫系列

女主角是一只雌性的三色猫，它外表并不特别，但是它却充满侦探的智慧，时常提供破案线索给男主角——刑警片山义太郎。他的绰号是"小姐"，因为他有张娃娃脸，而且既怕血又怕女性，他的行径常令人忍俊不禁。

▶▶三姊妹系列

三姊妹相依为命，大姊绫子懦弱怕事，二妹夕里子果敢睿智，三妹珠美冲动机灵。三人爱捣蛋吵嘴，查案误打误撞，竟又破案无数，三姊妹加上国友，就是胡闹女学生与笨拙刑警的超级组合。这个系列是继"三色猫"系列后，赤川次郎另一系列作品，曾被日本电视台拍成剧集。

▶▶华丽侦探团系列

年轻貌美的玲本芳子，承受大笔遗产。她与神经病院的神探福尔摩斯、剑客达达尼昂以医院的第九号病楼设立侦探社，神出鬼没，屡破奇案。

▶▶南条姊妹系列

名门南条家的双生姊妹丽子与美知长得一样，但性格全然不同。两人携手并肩，解决了发生在身边的许多离奇事件。

▶▶新娘系列

好奇心旺盛的大学生亚由美，与她的"保镖"——爱亲近女孩子的腊肠狗唐璜，加上殿永刑警，结成了屡破奇案的怪趣组合。

▶▶小偷系列

真弓是个豪爽、冲动、热情的女刑警，而丈夫淳一却是个机智、冷静、身手灵敏、见识广博、眼光敏锐的小偷。一对刑警加小偷的恩爱夫妇，联手破案自然是手到擒来。

▶▶杉原爽香系列

杉原爽香是一个人小鬼大，灵敏机警的女孩，她和中学的老师安西布子以及安西老师当刑警的男朋友河村在一起，经常会被卷入扑朔迷离的杀人事件中。此外，作品中还有爽香的爱情历险。

此外，还有"天使与恶魔"、"吸血鬼"、"幽灵"、"早川一家"、"M 与 N 探侦局"等。

热血道场

“格斗之王”系列的人物名称、名词出处一文受到大量读者的欢迎，本月登场的是关于“巴西队”的资料。此外，关于“格斗之王 EX2”的背景介绍希望大家喜欢。












“格斗之王”系列名词出处研究（2）

此次登场的是巴西队，对列欧娜等感兴趣的玩家可以从中寻找自己需要的资料。

角色	对象物	出处	出处种类	内容
列欧娜	名字	杀手里昂	电影	让·雷诺主演的杀手影片，其中娜塔丽·波曼扮演的玛蒂尔达让人印象深刻。
	形象与性格	新世纪福音战士	动画	参考了绫波丽“无口无心”的性格和蓝色的头发。96 结尾画面中，列欧娜的微笑与动画中战胜第五使徒后绫波丽的笑容何其相似。
	必杀“イヤリング爆弾”	秘密战队ゴレンジャ	特摄	モモレンジャ-所使用的武器名称。
	超必杀“リボルスパ-ク”	假面超人黑色 RX	特摄	类似的招术
	必杀“アイスラッシャ-”	奥特曼 7	特摄	类似的招术
	必杀“Xキャリバ-”	亚瑟王传说	传说	亚瑟王的圣剑
	必杀“シア-ハ-トアタック”	乔乔之奇妙冒险	漫画	第五部吉良吉影的替身皇后杀手左手发射的战车型替身炸弹
	必杀“Vスラッシャ-”	超电磁侠 V	动画	电磁侠 V 的必杀技“天空 V 字斩”
	台词“あなた…わたしの名を言ってみて……”	鸟人战队	特摄	台词“ラディゲ、俺の名を言ってみろ!!”
克拉克	必杀“ナパ-ムストレッチ”	筋肉人	动画	筋肉人士兵ナパ-ムストレッチ
	必杀“ライダ-パンチ”	假面超人	特摄	超人 1 号的“ライダ-パンチ”
	必杀“ジェットアッパ-”	リングにかけろ	漫画	河合的技“ジェットアッパ-”
	ハリケンボルト（垂直弱 P）	リングにかけろ	漫画	石松的技“ハリケンボルト”
	クラ-クスパ-ク	筋肉人	动画	筋肉人的技巧“マッスルスパ-ク”
	台词“おたくシブいね~”	乔乔之奇妙冒险	漫画	第三部使用“暗青之月”的替身使者的台词
	ジャコビニ流星キック	艾斯特洛球团	漫画	宇野球一的流星打发
拉尔夫	必杀“ギャラクティカマグナム”	リングにかけろ	漫画	剑崎的技巧“ギャラクティカマグナム”
	ライダ-キック	假面超人	特摄	超人一号的技巧“ライダ-キック”
	ジェットアッパ	リングにかけろ	漫画	河合的技“ジェットアッパ-”
	イナズマ反转キック	飞跃巅峰	动画	霞的技“イナズマ反转キック”
	ギャラクティカファントム	リングにかけろ	漫画	剑崎的技巧“ギャラクティカファントム”
哈迪伦	名字	宇宙战舰大和号	动漫	同名的卡米拉斯的将军，戴眼罩。
	形象	北斗神拳	漫画	健次郎的初期对手之一卡奈尔大佐
	ハイデルンインフェルノ（空中投）`	筋肉人	动画	筋肉人的技巧“マッスルインフェルノ”
	スト-ムブリンガ-	艾尔林克传说	小说	同名的魔剑

“格斗之王 EX2”背景研究



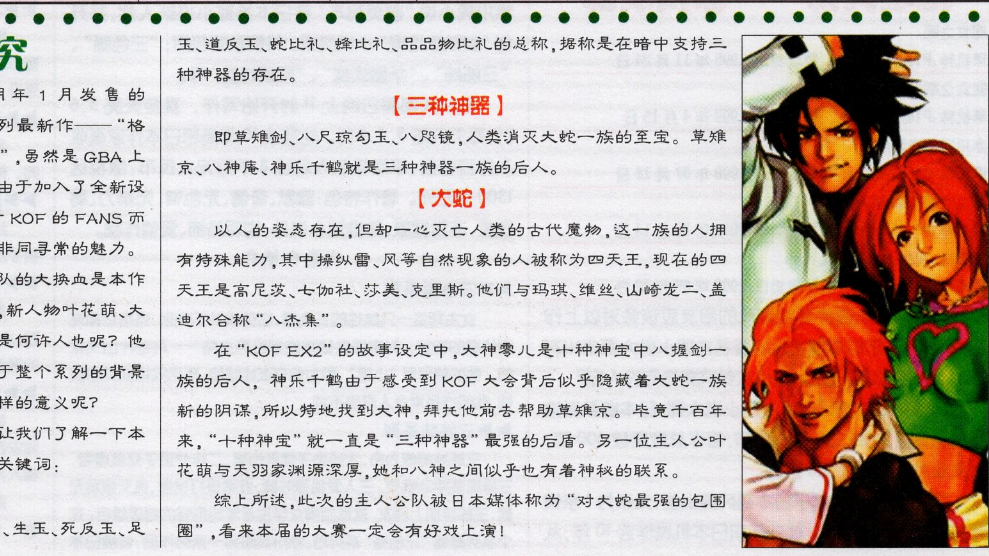
将于明年 1 月发售的“KOF”系列最新作——“格斗之王 EX2”，虽然是 GBA 上的作品，但由于加入了全新设定，所以对于 KOF 的 FANS 而言依然具有非同寻常的魅力。

主人公队的大换血是本作的焦点之一，新人物叶花萌、大神零儿究竟是何许人也呢？他们的出现对于整个系列的背景设定又有怎样的意义呢？

首先，让我们了解一下本作中的三个关键词：

【十种神宝】

本作最新的设定。即：奥津镜、边都镜、八握剑、生玉、死反玉、足玉、道反玉、蛇比礼、蜂比礼、品品物比礼的总称，据称是在暗中支持三种神器的存在。



【三种神器】

即草薙剑、八尺琼勾玉、八咫镜，人类消灭大蛇一族的至宝。草薙京、八神庵、神乐千鹤就是三种神器一族的后人。

【大蛇】

以人的姿态存在，但却一心灭亡人类的古代魔物，这一族的人拥有特殊能力，其中操纵雷、风等自然现象的人被称为四天王，现在的四天王是高尼茨、七伽社、莎美、克里斯。他们与玛琪、维丝、山崎龙二、盖迪尔合称“八杰集”。

在“KOF EX2”的故事设定中，大神零儿是十种神宝中八握剑一族的后人，神乐千鹤由于感受到 KOF 大会背后似乎隐藏着大蛇一族新的阴谋，所以特地找到大神，拜托他前去帮助草薙京。毕竟千百年来，“十种神宝”就一直是“三种神器”最强的后盾。另一位主人公叶花萌与天羽家渊源深厚，她和八神之间似乎也有着神秘的联系。

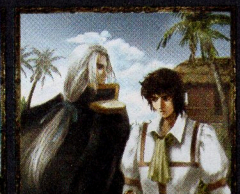
综上所述，此次的主人公队被日本媒体称为“对大蛇最强的包围圈”，看来本届的大赛一定会有好戏上演！

策略同盟

假如你厌倦了没完没了的"机器人"，同时对于传统模拟游戏满怀留恋的话，此次刊登的有关"大航海时代"系列的回顾文章应该可满足你的需要。"G世纪"宣传活动的图片则纯属调剂。





扬帆远航的热血梦想——回忆经典系列"大航海时代"

在没有出色模拟游戏的日子里，"大航海时代"那曾经为我们带来的激动与享受不由浮现在脑海之中。下面，就让我们回顾一下这个充满热血的航海之梦。

大航海时代

大航海时代
●厂商:光荣 ●机种:FC ●发售:1991 年 03 月 15 日
大航海时代
●厂商:光荣 ●机种:MD ●发售:1992 年 04 月 29 日
超级大航海时代
●厂商:光荣 ●机种:SFC ●发售:1992 年 08 月 05 日

其实真正从 1 代就开始玩"大航海"的玩家实在不是很多，九十年代初游戏机的普及率并不高。FC 也就罢了，MD、SFC 对于很多人而言more且是美好但却可望不可及的梦想。大部分玩"大航海时代"的玩家都是在玩过《大航海时代 II》等后续产品以后才抱着追根溯源的态度来玩的，所以第一个感觉基本上是——画面太糙了。确实，《大航海时代》的画面非常简陋，但它毕竟是开山之作，到现在它留给我们的除了"老船长"们"想当年"的回忆外，更重要的是"创意"。

一个游戏要想得到成功，好的创意不可或缺，"大航海"系列正是此中典范。如今我们再次品评这个十余年前的游戏时，唯一能准确形容的词汇就是"优秀"。

大航海时代 II

大航海时代 II
●厂商:光荣 ●机种:SFC ●发售:1994 年 02 月 25 日
大航海时代 II
●厂商:光荣 ●机种:MD ●发售:1994 年 06 月 24 日
大航海时代 II
●厂商:光荣 ●机种:SS ●发售:1997 年 11 月 20 日

1994 年推出的"大航海时代 II"是大航海系列的巅峰之作，虽然还不能肯定以后推出的后继产品不能超越它，但这个游戏给所有玩家的印象是不可磨灭的。

本作的画面质量较前作有明显提高，系统也更加完备。"大航海时代 II"同一代相比，游戏各方面的设定更加完善，主人公也增加到 6 个，比较全面地从各个角度把令人热血沸腾的大航海时代通过游戏形式表现在玩家面前。6 个主人公分属不同的国籍，身世背景迥然不同，每个人航海的目的也完全不同（这一点完全仿真于历史上真实的大航海时代，不同的人抱着不同的目的扬帆出海，海洋带给他们的境遇和结局也完全不同），这会在很大程度上增强玩家的代入感。

游戏的半开放式剧情一直是"大航海"系列的亮点，玩家可以不受约束地尽情享受航海、冒险、贸易的乐趣，这种与 MUD 游戏相似的特性让很多玩家乐此不疲。游戏为多数主人公设计了两个结局，我们姑且称之为名声结局和事件结局，名声结局指名声到一定程度而封到一定的爵位就可以了；而事件结局是指每个主人公必须完成其特殊事件，达到其航海的最终目的才可以，可以说是完美结局。有了结局并不代表游戏结束，你还可以继续航海去探寻未知的世界。这种宽松的设定使游戏多了许多特别的玩法：有的玩家一叶小舟环游地球，到处冒险寻找遗迹；有的玩家整备舰队，到处追打海盗，务必将其收为下属才肯善罢甘休；还有的玩家自己做海盗，在直布罗陀海峡（大西洋通往地中海的交通要地）称王称霸……这款小容量的游戏带给玩家的乐趣是现在很多动辄大作都不法比拟的！给尽量多的玩家所需求的乐趣，这正是"大航海时代 II"成功的根本所在。

大航海时代外传

大航海时代外传
●厂商:光荣 ●机种:PS ●发售:1997 年 10 月 02 日
大航海时代外传
●厂商:光荣 ●机种:SS ●发售:1998 年 01 月 29 日

故事情节基本是 2 代的补充，两个主人公同 2 代里出现的人物有着千丝万缕的联系。这款游戏只是一款过渡型产品，光荣公司经常使用这种伎俩，在受关注的系列大作无法及时推出后继产品时，推出一些小品级的外传来维系这个系列的热度。

当然，"大航海时代外传"同"大航海时代 II"相比，还是有若干改变的地方，游戏的剧情丰富而且贯穿始终（当然这么做减少了自由度，引起部分玩家的不满），在港口中可以菜单选择要移动到哪个建筑物（当然也有玩家说这样减少了探索的乐趣，真是众口难调呀），同时还在酒馆、造船厂等地设定了特别的 NPC 可以查询有关游戏的基本操作和设定等，即使是新上手的玩家也能很好地进行游戏。

大航海时代 III

每一个成功的游戏、电影、小说都会被期待续作，"大航海时代 III"也是倍受瞩目。

"大航海时代 III"较二代改变很大，可以自定义主人公，"亲身"投入火热的大航海时代，这是个了不起的进步。三代的剧情更加开放，虽然还有各式各样的事件，但没有任何强制要求，玩家完全可以随心所欲，在游戏里甚至还可以娶妻生子，让他（她）继承父业继续航海。"大航海时代 III"另一个创新是增加了陆地探险，对于这种改变玩家们褒贬不一，综合起来看，在命名为"大航海时代"的游戏中陆地探险的比重占得过大会有些本末倒置的感觉。

大航海时代 IV

大航海时代IV
●厂商:光荣 ●机种:PS ●发售:1999 年 12 月 02 日

当这款期待了数年之久的大作最终来到玩家面前时，给人的第一印象就是——画面太精美了。但除画面以外，似乎有不少地方令人不满。

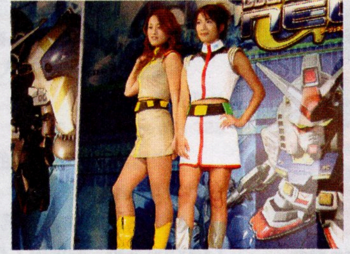
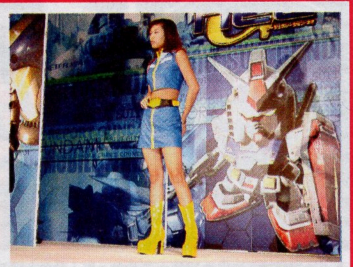
游戏的主人公还是很多，只不过给人留下深刻印象的太少。每个主人公都有相对独立的剧情，但却有着共同的奋斗目标——七海的霸者之证，这也是游戏的一处败笔。人生的目的不只一个，投入大航海的人们更是如此。霸者的意义实在显得浅薄，令人热血沸腾的设定就此化为乌有。

游戏的剧情安排过死还有另外一个后遗症，那就是游戏后期乐趣匮乏，似乎只能用寻找宝物来消磨时间，完全没有 2 代那种"这个游戏我可以永远玩下去"的感觉！即时的战斗玩家也不太容易接受，胜负的偶然性增大，而且剥夺了 2 代中玩家单挑敌人获胜的快感。

然而，平心而论这个游戏也有一些优点，只不过玩家期望太高，所以失望也就越大罢了！

"SD高达G世纪NEO"宣传活动

为了配合"SD 高达 G 世纪 NEO"(PS2) 11 月 28 日的发售，BANDAI 举行了盛大的宣传活动。以著名女星释由美子（扮演夏亚）为首，模特们穿起联邦与吉恩的服装走秀，场面极为热闹。

花之都市

游戏中的暴力成份日渐受到社会各界的关注，同时也成为口诛笔伐的对象，少数作品的素质直接影响到整个游戏业界的形象。以下文章将为广大读者介绍游戏大国——美国和日本现行的游戏分级制度。










浅谈游戏分级制度——客观面对与冷静思考

事实上，早在1994年美国就已经通过了对电子游戏定级的提案。

一、标识

EC (Early Childhood，学龄前儿童)

三岁或更大一点孩子玩的游戏，父母可以放心让他们去玩。

K-A (Kids to Adults，小孩至成年人)

六岁至成年人玩的游戏，包含一定的破坏成份、闹剧或粗俗语言。

E (Everyone，全年龄)

1998年1月1日，E标识代表了K-A，包含一定的暴力、恶作剧或粗俗语言。

T (Teen，少年)

适合13岁以上，包括了较多暴力、粗俗语言和暗示性信息。

M (Mature，成年人)

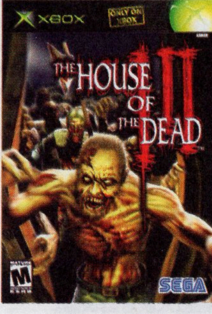
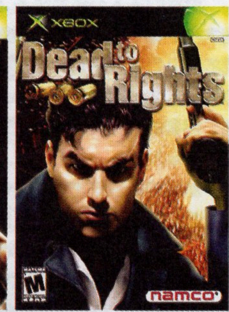
适合17岁以上，包括了很多暴力、粗俗语言和明显的性信息。

AO (Adults Only，成人内容)

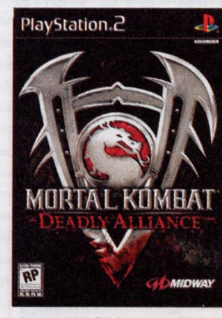
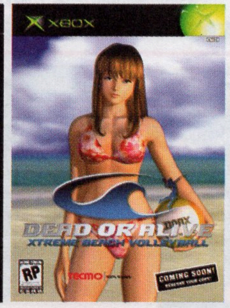
用图像描述性或暴力，不能出售或演示给18岁以下人士。

RP (Rating Pending，等级未定)

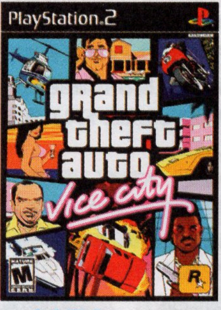
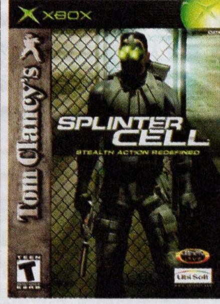
到目前为止，对于此类等级尚未作出明确的规定。

▲"死亡之屋3"和"DEAD TO RIGHTS"在美国被定为M级。

▲"沙滩排球"与以血腥暴力著称的"真人快打"同列为RP级。

二、内容描述

1、暴力

MAV (Mild Animated Violence，轻微动画级暴力)

一些卡通片人物做出较小的危险或暴力动作。

Mild Realistic Violence (轻微真实级暴力)

真人影片人物做出较小的危险或暴力动作。

CM (Comic Mischief，动画级恶作剧)

卡通人物做出恶作剧或粗俗的幽默，如：功夫英雄。

AV (Animated Violence，活跃级暴力)

卡通人物做出主动的暴力行为，如：高达。

RV (Realistic Violence，真实级暴力)

真人影片人物做出种种破坏或攻击动为。

ABG (Animated Blood and Gore，动画级损伤)

卡通人物身体肢体残缺，如：浪客剑心。

RBG (Realistic Blood and Gore，真实级损伤)

真人影片的人物肢体残缺，如：生化危机系列。

AB (Animated Blood，动画级流血)

卡通人物身体受伤。

RB (Realistic Blood，真实级流血)

真人影片的人物身体受伤。

2、语言

ML (Mild Language，温和语言)

包含少量谴责性语言。

SL (Strong Language，强硬语言)

所有的日常语言，包含粗言。

3、性内容

ST (Suggestive Themes，暗示主题)

轻微提及性，不超过暗示范围。

MST (Mature Sexual Themes，成人性主题)

包含煽情内容，描述人体的图片和影像。

SSC (Strong Sexual Content，完全性主题)

直接描述性行为、裸体的图片和影像。

4、学前儿童游戏分级

需要成人帮助才能玩的游戏，有RS (Reading Skills，阅读级)、FMS (Fine Motor Skills，少量思考级)、HLTS (Higher-Level Thinking Skills，大量思考级)

▲作品中涉及暴力与性，故在日本被定为18禁。

三、其它描述

Gaming (赌博行为)

Tobacco and Alcohol (烟草和酒类)

Drugs (毒品)

Informational (情报，提供数据、事实、资源或指令文件)

Edutainment (教学，通过娱乐学习特别的技巧)

在"15禁"、"18禁"PC游戏泛滥的日本，家用游戏界则有着"年龄推奖"这一级别的存在。SS时代末期，所谓"推奖年龄18岁"的游戏曾大量涌现。有数据表明，在与PS同时期发售的1056款软件中，大约有十分之一被打上了"年龄推奖"的标签。

随着DC的逐渐消亡，"推奖年龄18岁"作品又将在该机种上复活。大量移植自电脑的美少女游戏将涌向DC，然而SS的历史已经证明，这样的做法只是饮鸩止渴而已，根本无法阻止主机被淘汰的命运。









日本于今年7月开始设立电子游戏分级制度，对于游戏的暴力性与色情程度将分成五个年龄阶段，电脑娱乐评价机构CERO从10月开始进行运作。而第一款在软体包装盒上被贴上评价标签的游戏就是"Dead to Rights"，它将会被贴上适合18岁以上的标签。

虽然目前有了"教育/资料基础软体"、"游戏.全年龄对应"、"推荐12岁以上"、"推荐15岁以上"与"推荐18岁以上"等五个年龄层分级制度，但由于这项分级制度并没有任何法规基础，因此实际上就算是标示"推荐18岁以上"的软体，就算玩家年龄未满也一样可以购买。

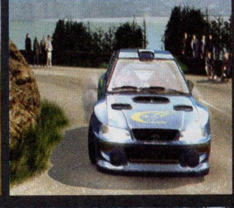
在任何一种娱乐形式中，良莠不齐的现象普遍存在，关键是看参与者以什么样的心态去面对。我们鼓励去参与健康的游戏，而那些糟粕只会损害游戏者自身的身心健康，同时破坏整个业界的形象。正确面对游戏，保持冷静客观的审美态度，相信只有这样我们才能骄傲地宣称自己拥有世上最纯净的天空！

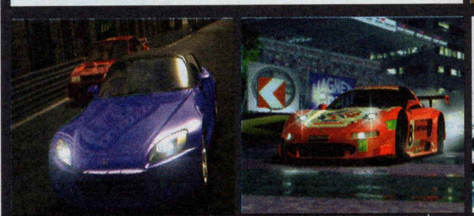
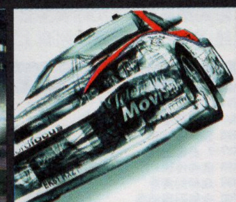


挑战极限

喜爱赛车类游戏的朋友一向非常众多，此次我们奉献的就是有关赛车方面的知识性文章。

此外，本版块现征集有关足球、篮球等类游戏的资料，欢迎投稿。




疯狂竞速的世界

赛车运动是当今世界最为流行的体育项目之一，而赛车类的游戏更是受到各国玩家的广泛欢迎。其普及面之广，影响程度之深都充分证明了赛车类游戏存在的意义，各大厂商也将此类作品作为炫耀主机性能与开拓市场的首选利器。那么，赛车运动究竟分为哪几类呢？玩家平常所提到的"拉力"、"GT"等等都是什么意思呢？在以下的文章中，我们将会为大家逐一介绍。

方程式汽车赛

汽车场地比赛的一种。赛车必须依照国际汽车联合会制定颁发的车辆技术规则规定的程式制造，包括车体结构、长度和宽度、最低重量、发动机工作容积、汽缸数量、油箱容量、电子设备、轮胎的距离和大小等。

各级方程式赛车的制造程式不同。属于方程式汽车比赛的项目有：F-1、F-3000、F-3、亚洲方程式、无限方程式、福特方程式、雷诺方程式、卡丁车方程式等。

参考游戏

●F1 Championship Season 2000

开发：EA Sports / 发行：Electronic Arts / 机种：PC, PS

●F1 Racing Championship

开发：Video System / 发行：Ubi Soft / 机种：PC, PS



耐久赛(Grand Touring Car)

亦称"GT赛"。汽车场地比赛的一种，为长时间耐久性汽车比赛。比赛车辆分旅行车和运动原型车两类，并根据发动机的工作容积分为若干级别。比赛中每车可设2-3名驾驶员，轮流驾驶。

每年国际汽车耐力系列赛分为11站，在世界各地举行。比赛一般进行8-12小时，以完成圈数的多少评定成绩。较著名的比赛有：法国勒芒(Le Mans) 24小时耐久赛、日本铃鹿(Suzuka) 8小时耐久赛。

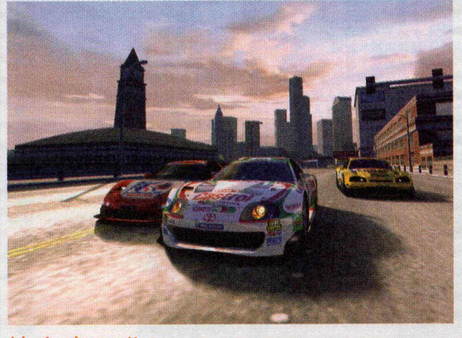
参考游戏

●Gran Turismo 3 A-spec

开发：Polyphony Digital / 发行：SCE / 机种：PS2

●World Touring Cars

开发：Codemasters / 发行：Codemasters / 机种：PS



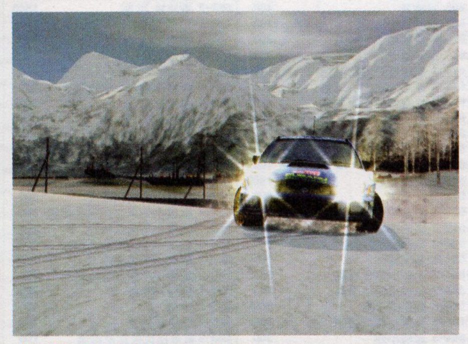
拉力赛(Rally)

亦称"多日赛"。汽车道路比赛项目之一。在有路基的土路、砂砾路或柏油路上进行。在一个国家内或者跨越数国举行的既检验车辆性能和质量，又考验驾驶技术的长途比赛。

比赛在规定的日期内分若干阶段进行，每阶段内设置由行驶路段连接的数个测试速度的赛段，交替进行，每个赛段的长度不超过30公里。比赛采用单个发车方法，每个车组由1名驾驶员和1名副驾驶员(领航员)组成。以每个车组完成全部特殊路段比赛的时间和在行驶路段所受处罚时间累计计算最终成绩，时间短者名次列前。比赛对行驶路段的行驶时间有严格限制，车组必须按规定的时间依次到每个时间控制点报到，迟到或早到都会受到处罚。

必须使用在国际汽联注册、年产量超过5000辆的标准4座小客车和旅行车，并按比赛规则改装。发动机最大输出功率不准超过300马力。

国际汽车拉力赛每年设有世界拉力锦标赛(14站)、欧洲拉力锦标赛(11站，难度系数分20/10/5/2)、亚洲拉力锦标赛(6站)、非洲拉力锦标赛(5站)、中东拉力锦标赛(6站)等众多大型赛事。



越野赛(Rallycross)

汽车道路比赛项目之一。是在一个国家的公路和自然道路上举行的允许对该国进行考察的汽车比赛。经过几个国家的领土、总长度超过10,000公里或跨洲的比赛称马拉松越野赛。除国际汽联特别批准外，越野赛的赛程不得超过15天，比赛必须在白天进行。采用单车发车方式。比赛每经过10个阶段后至少休息18个小时。

每阶段的行驶距离自定，但每个赛段的最大长度，越野赛规定不超过350公里，马拉松越野赛规定不超过800公里。必须使用在国际汽联注册的全轮驱动汽车参赛。1996年国际汽联首次对越野赛实行世界杯赛制，其中较著名的比赛有巴黎至达喀尔越野赛、突尼斯国际汽车赛、巴黎至莫斯科至北京马拉松汽车越野赛、阿拉伯联合酋长国沙漠挑战赛等。

参考游戏

●世嘉拉力

开发：SEGA / 发行：SEGA / 机种：SS

●V-Rally 2

开发：Electronic Arts / 发行：Electronic Arts / 机种：PS

●Colin McRae Rally 3

开发：Codemasters / 发行：Codemasters / 机种：Xbox, PS2



直线竞速赛(Drag Racing)

汽车场地比赛项目之一。比赛按不同车型及发动机工作容积分为12-14个级别，在两条并列长1500米、各宽15米的直线柏油跑道上进行，实际比赛距离为1/4英里或1/8英里。

比赛时每2辆车为1组，实行淘汰制，分多轮进行，直至决出冠军。采用定点发车方法，加速行进，通过电子仪器测量从发车线到终点线的行驶时间评定成绩。

使用特别设计制造的活塞式或喷气式专用赛车，以汽油、甲醇或煤油为燃料，车重500-1000公斤。其中"高级酒精发烧友(TAFC)"级的发动机容积达8930CC，输出功率2500马力，速度达382公里/小时；"三角架高级燃料车(TFD)"级的发动机容积为8127CC，输出功率5000马力，速度可达460公里/小时；"喷气发烧友"级的发动机输出功率达10000马力。

目前所推出的赛车类游戏基本都是以上述类型为素材，同时为了增加游戏性和趣味性，设计者也会加入一些原创的要素。但是，赛车游戏的真实性仍然是最引人注目的魅力之一。



日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商

批发热线:028-88178037　　传真号码:028-83361193

中国火星游戏网 www.marsgame.com 即将全新改版,敬请关注(新闻、邮购、时时更新)

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购价:VCD:3.8 元 / 张,DVD:25 元 / 张,音乐 CD:7.8 元 / 张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)

邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051

门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D5-D6　电话:028-85230945

邮购查询热线:028-83414399

邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八或太十项链一条

注:邮购请在汇款单附言上注明编号即可,如仍写不下,请在汇款四天后来电告知。

日本名卡通动画精选(全彩面正版,日语发音,中文字幕。特价:3.8 元 / 片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变。

编号	名称	数量
005-1	男儿当入樽珍藏版	2CD
005-2	男儿当入樽	4CD
005-3	男儿当入樽 TV 版	35CD
002-1	梦幻妖女	12CD
002-2	妖子魔剑	6CD
010-1	JOJO 冒险(第一卷)	3CD
010-2	JOJO 冒险(第二卷)	7CD
014-1	W- 尽华尔兹	2CD
014-2	高达 G	17CD
014-3	W 高达 TV 版	17CD
014-4	高达 08MS 小队	6CD
014-5	高达 0080	3CD
014-6	高达 0083	6CD
014-7	高达 Z	17CD
014-8	高达 ZZ	16CD
014-9	高达 X	17CD
014-10	高达 F9	12CD
014-11	高达逆袭夏亚	2CD
014-13	高达 079TV	16CD
014-14	MS08 小队(完结篇)	1CD
014-16	SD 高达 G 世	1CD
014-17	V 高达 TV 版	17CD
014-18	MS08 小队米兰传说	1CD
014-19	蓝色高达	1CD
014-20	高达 0083(剧)	2CD
014-21	机动梦日记	1CD
014-22	高达 MTV	1CD
014-23	兰色高达 TV	14CD
014-24	高达 W 战争回忆录	4CD
014-25	高达 G 剧场版	2CD
014-26	W 高达杀人课	2CD
014-27	ZZ 高达剧场版	2CD
014-28	X 高达剧场版	2CD
014-29	0079 剧场版	2CD
017-1	不可思游戏 TV	19CD
017-2	不可思议游戏(剧)	2CD
017-3	不可思议游戏延续篇	6CD
017-4	不可思议游戏永光传	4CD
025	饿银传说(剧)	4CD
029-1	橙露(剧)	2CD
029-2	橙露(TV)	24CD
029-3	橙露 OVA	4CD
032	暗黑破坏神	3CD
035	天空之城	2CD
037-1	怪医秦博士千喜版	2CD
037-2	怪医秦博士 TV 版	8CD
038	DNA2	5CD
052-1	城猎 - 天才教授	2CD
052-2	城猎 - 爱与连发枪	2CD
052-3	城猎 - 百万美金	1CD
052-4	城猎 - 海滩之战	1CD
052-5	城猎 - 便衣女警	2CD
052-6	99 城市猎人	2CD
052-7	城市猎人 OVA	5CD
058-1	樱花大战全集	2CD
058-2	樱花大战 OVA	6CD
058-3	樱花大战 TV 版	25CD
058-4	樱花大战真人版	4CD
058-5	樱花大战写真集	2CD
060	碧奇云 - 兰色种子	13CD
061-1	万能文化猫娘	6CD
061-2	万能文化猫娘 OVA	3CD
062-1	幽游白书(剧)	2CD
062-2	幽游白书(TV)	38CD
062-3	幽游白书(电)	1CD
062-4	幽游白书 - 大百科	1CD
062-5	幽游白书 - 飞彩之章	1CD
062-6	幽游白书 - 幽助之章	1CD
062-7	幽游白书 - 黑暗武术之事	1CD
063	电影少女	3CD
069-1	X 战记	2CD
069-2	X 战记 TV	20CD
071-1	卒业	4CD
071-2	卒业圣罗 V	1CD
075	风魔小次郎	6CD
076-1	真孔雀王	2CD
076-2	孔雀王	3CD
078	圣子到 BOY	12CD
079-2	天地无用 - 魎皇鬼	9CD
079-3	天地无用炎夏之圣诞	2CD
079-4	新天地无用(TV)	9CD
079-5	天地无用遥远的思念	2CD
079-6	天地无用外传	9CD
079-7	天地无用地球篇	7CD
079-8	天地无用宇宙篇	7CD
082-1	超 - 可有记得爱	2CD
082-2	超时空要塞加强版	4CD
082-3	超时空要塞	23CD
082-4	超时空要塞(TV)	12CD
082-7	超时空要塞歌集	1CD
082-9	超时空要塞 D7OVA	4CD
082-10	超时空 7(第一部)	13CD
082-11	超时空要塞 7(第二部)	11CD
082-12	超时空要塞爱丽斯	2CD
089-1	龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
089-2	龙珠 Z 银河最强战士	1CD
089-3	龙珠 ZOVA 大全集	13CD
089-4	龙珠 - 地球保卫战	1CD
089-5	龙珠 - 热血热斗	1CD
089-6	龙珠 - 神龙传说	1CD
093	龙猫	2CD
095	斗神传	2CD
099	百变狸猫	2CD
103	圣传	2CD
105-1	我的爱神	3CD
105-2	幸运 Q 版我的爱神	6CD
105-3	幸运女神 2000(剧)	2CD
106	风之谷	2CD
107-1	3*3 只眼(一)	4CD
107-2	3*3 只眼(二)	3CD
109	魔法提琴手	9CD
110	魔女宅急变	2CD
111-2	魔剑美神第一卷	2CD
111-3	秀逗魔道士第三部	9CD
111-4	秀逗魔道士第二部	13CD
111-5	秀逗魔道士第一部	9CD
111-6	秀逗魔道士第二卷	2CD
111-7	秀逗魔道士剧场版	4CD
111-8	秀逗魔道士剧场版	1CD
113	阿尔斯兰战记	4CD
115-1	相聚一刻 TV	32CD
115-2	相聚一刻岛外篇	1CD
118-1	新世纪福音战士 TV	13CD
118-2	新世纪剧场版	4CD
121	超魔神英雄传	25CD
123-1	浪客剑心特别版	1CD
123-2	浪客剑心 TV 版	40CD
123-3	浪客剑心剧场版	2CD
123-4	浪客剑心追忆篇	4CD
123-5	浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123-6	浪客剑心 - 逆刃刀	2CD
123-7	浪客剑心 - 明治剑客	1CD
123-8	浪客剑心珍藏版	3CD
123-9	浪客剑心人气排行榜	1CD
123-10	浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123-11	浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123-12	浪客剑心相乐左之助	1CD
123-13	浪客剑心剑技大全	1CD
123-14	浪客剑心名胜全集	1CD
123-15	浪客剑心星霜篇	2CD
131-1	罗德岛战记(吟游诗人)	6CD
131-2	罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134	宫崎峻 MTV	1CD
148-1	攻克机动队剧	2CD
148-2	攻克机动队 M66	1CD
152-1	少女革命 TV	13CD
152-2	少女革命剧	2CD
154-1	天空战记	3CD
154-2	天空战记 TV	19CD
158-1	北斗之拳	2CD
158-2	北斗之拳(TV)	30CD
160	强殖装甲	6CD
162-1	口袋宠物小精灵 TV 版	26CD
162-2	宠物小精逆袭灵	2CD
162-3	宠物小精灵爆诞	2CD
162-4	皮卡丘的寒假	1CD
162-6	皮卡丘与皮卡丘	1CD
162-5	皮卡丘体育对抗赛	1CD
162-7	皮卡丘结晶塔	2CD
162-8	口袋宠物小精灵剧场版	1CD
162-9	皮卡丘探险队	1CD
162-10	露丘拉的圣诞节(特别篇)	1CD
170	铁拳 1*2	2CD
181	王立宇宙军	2CD
188-1	银河英雄新战争序曲	2CD
188-2	银河英雄 TV	55CD
188-6	银英外传白银之谷	2CD
188-7	银英外传黄金之冀	1CD
188-9	银英战国群雄传	18CD
188-10	银英外传螺迷宫	7CD
188-11	银英传千亿之星	6CD
188-12	银英外传反叛者	2CD
195-1	魔法骑士特别版	2CD
195-2	魔法骑士 TV	18CD
201-1	97 拳王攻略	2CD
201-2	98 拳王攻略	1CD
201-3	99 拳王攻略	1CD
201-4	2000 拳王	1CD
201-5	新拳王 99	2CD
209-1	吸血姬美夕剧	2CD
209-2	新吸血美夕 TV(完)	9CD
200	突而其来的妻子	1CD
211	铳梦	1CD
212-1	侍魂破天降魔之章	1CD
212-2	侍魂斩魔传	2CD
223	猫眼 3	2CD
225-1	宇宙骑士 TV	16CD
225-2	宇宙骑士 II	3CD
234	真女神转生	2CD
245	幽灵公主	2CD
246-1	纯情房东悄房客	9CD
246-2	纯情房东悄房客特别版	2CD
246-3	纯情房东 OVA	1CD
246-4	纯情房东景太篇	2CD
500-1	圣斗士真红少年	1CD
500-2	圣斗士最终战士	1CD
500-3	圣斗士黄金苹果	1CD
500-4	圣斗士海皇篇	5CD
500-5	圣斗士 TV	25CD
500-6	圣斗士 -BTX	9CD
500-7	圣斗士北欧篇	9CD
500-8	圣斗士神与神激战	1CD
505-1	金田一 TV 版	13CD
505-2	金田一歌剧院	2CD
505-6	金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505-5	金田一人偶世界	5CD
505-7	金田一神秘马戏团	4CD
505-8	金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
506	岁月童画	2CD
507-1	卡通 MTV 精选	11CD
507-2	卡通 MTV 精选	21CD
507-3	卡通 MTV 精选	31CD
507-4	卡通 MTV 精选	42CD
509-1	生化危机 2 攻略	1CD
509-2	生化危机 2 真人版	2CD
509-3	生化危机 3CG 恐龙危机 CG	1CD
509-4	生化危机 3(真人版)	2CD
509-5	生化危机 2002 真人版	2CD
513	魔法少年	1CD
520	学园侦探团	16CD
525	听到涛声	1CD
526-1	太空战士 8 代 CG	1CD
526-2	太空战士 9 代 G	1CD
526-3	太空战士八 MTV	1CD
526-4	太空战士 10 电影版	2CD
526-5	太空战士 10CG	2CD
526-6	太空战士 TV	8CD
527	青之六号	4CD
528	五星物语	1CD
529	樱花之花组	2CD
530	鬼神童子	2CD
532	精灵使	1CD
534	杀人课	2CD
535	彼男彼女的故事	13CD
536	世界末日	2CD
537	饿沙罗鬼	13CD
626-1	地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626-2	白色十字架	2CD
627	AD 警察	6CD
628	记忆(大友克洋)	2CD
630	十兵卫	5CD
634	真夜中之侦探	6CD
635-1	头文字 DTV	9CD
635-2	头文字 DOVA	5CD
635-3	头文字 D 剧场版	2CD
635-4	头文字 D 电影版	2CD
636-1	倒凶十将传	3CD
636-2	倒凶十将传 - 封魔五行传承	1CD
637	火宵之月	2CD
638	电脑战记	3CD
639-1	封神演义	9CD
639-2	封神大百科	3CD
642	人鱼之伤	2CD
643	炎之记忆	2CD
647	午夜之眼	2CD
648-1	恶男杰特	9CD
648-2	恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649	黑方武侠	12CD
651	神秘世界	4CD
652	钢铁新世纪	4CD
654	新吹波糖危机	7CD
656-1	守护月天	11CD
656-2	守护月天 OVA	8CD
661-1	高智能赛车	2CD
661-2	高智能赛车 GPX(TV)	13CD
661-3	新世纪 GPXII	3CD
661-4	新世纪 GPXII	3CD
661-5	最终挑战者	1CD
661-6	新世纪 GPX 并列第一	5CD
663-1	最游记 OVA	1CD
663-2	最游记剧场版	2CD
663-3	最游记(TV)	21CD
664	灵魂力量	9CD
665	超神姬	4CD
666	迷宫物语	1CD
670	魔影紫光	2CD
671	妖精战士	9CD
674-1	库洛魔法使第一部	14CD
674-2	库洛魔法使剧场版	2CD
674-3	库洛魔法使第二部	12CD
674-4	库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674-5	库洛魔法使延续篇	7CD
674-6	新库洛魔法使剧(英文版)	2CD
678-1	花样男子	1CD
678-2	流星花园	18CD
679	老人与 Z	2CD
680-1	机动警察(剧)	2CD
680-2	机动警察(电)	2CD
680-3	机动警察 OVA	4CD
681	我是大哥大	7CD
684-1	足球小将世青篇	5CD
684-2	足球小将小学篇	7CD
684-3	新足球小将	5CD
684-4	足球小将欧洲篇	8CD
684-5	足球小将	3CD
684-6	足球风云	1CD
684-7	哨声响起	1CD
684-8	哨声响起时	1CD
686	沙罗曼蛇	2CD
687-1	装甲骑兵(OVA)	3CD
687-2	装甲骑兵(TV)	18CD
690-1	恋爱世纪(剧)	2CD
690-2	万有引力 TV	5CD
691	闪电霹雳车	4CD
694	通灵公主	6CD
696	恐怖宠物店	4CD
697-2	勇者王剧	2CD
698	武神传说	3CD
699	众神的黄昏	1CD
700	电脑刑事档案	3CD
703	网中之鱼	1CD
704	龙骑士	4CD
705	亚里安	2CD
706	时空传抄	6CD
707	变色龙	3CD
708-1	乱马 1/2	2CD
708-2	新乱马 OVA	3CD
708-3	乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
708-4	(第二部)	7CD
708-5	(第三部)	7CD
708-6	(第四部)	7CD
708-7	(第五部)	7CD
708-8	(第六部)	7CD
708-9	(第七部)	7CD
708-10	(第八部)	6CD
711-1	天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711-2	天空艾斯加科尼剧	2CD
712	塞冷前线	1CD
715	快刀乱麻	1CD
717	幽幻怪社	2CD
718	战国魔神	13CD
719	圣露米学院	2CD
720	天使禁猎区	3CD
723	钓鱼武状元	9CD
724	爆笑吸血鬼	3CD
725	奥美帝	2CD
713	刀魂	2CD
728	魔神 B-G-O	6CD
729	星际争霸战	6CD
730	松本零士(宇宙战舰)	6CD
731	女神候补生	9CD
732-1	钢铁天使	9CD
732-2	钢铁天使(剧)	2CD
732-3	钢铁天使久留美式	4CD
732-4	钢铁天使零	1CD
735	安琪莉可	1CD
736	伊甸少年	13CD
739	魔法使	3CD
738	默士录	1CD
740	钢铁神兵	7CD
741	飞天红猪侠	2CD
742	神风怪盗	4CD
743	鲁邦暗杀指念	2CD
744	黄金宝贝	3CD
745	黄龙之耳	1CD
746	兽战士女	9CD
538	特搜机动队	3CD
539	冒险少女拉汀亚 TV	13CD
540-1	GS 美神剧	1CD
540-2	GS 美神 TV 版	15CD
547-1	真三一万能侠	7CD
547-2	真三一万能侠	3CD
548-1	魔术师奥梵第一部	9CD
548-2	魔术师第二部	12CD
549	力古师托宇宙战记	6CD
550	VISTOR(访问者)	3CD
551	EATMAN(食人、铁男)	6CD
552-1	海贼王(电影版)	1CD
552-2	海贼王	36CD
552-3	海贼王发条岛的冒险	1CD
552-4	海贼王黄金大海盗	1CD
553	魔装机神	12CD
556	光明战士 - 阿基拉	2CD
557-1	重战机	2CD
557-2	重战机 TV 版	18CD
558-1	街霸 II 剧	2CD
558-2	街霸 V 剧	2CD
558-3	街霸(TV)	14CD
558-4	街霸 ZERO	4CD
559-1	棒球英豪 - 大学物语	2CD
559-2	最后冠军	3CD
559-3	棒球英豪 TV	50CD
559-4	安达充 H2 外传	21CD
559-5	风之速(安达充)	2CD
562-1	福星小子圣水奇缘	2CD
562-2	福星小子爱星之恋	2CD
562-3	福星小子情侣乐天	2CD
562-4	福星小子求你说声我爱你	2CD
562-5	福星小子鬼姬传说	2CD
562-6	福星小子绮丽人之梦	2CD
562-7	福星小子特别版	1CD
562-8	福星小子阿渚的未婚夫	1CD
563-1	绝爱 OVA 版	3CD
563-2	绝爱	1CD
565-1	东京巴比伦	1CD
565-2	东京巴比伦东京惊魂	1CD
566	走向心灵 To Heart	7CD
567	快乐蒸气探团	1CD
568	银河少女警察	6CD
569	铃声 LAIN	5CD
572-1	地狱先生神眉	1CD
572-2	地狱先生恐怖新学期	1CD
572-3	地狱先生(TV)	16CD
573-1	柯南两大杀人事件	2CD
573-2	柯南引爆摩天楼	2CD
573-3	柯南黑暗组织女子	2CD
573-4	柯南 14 番目	2CD
573-5	柯南(TV)	14CD
573-6	柯南世纪末魔术师	2CD
573-7	柯南青山岗昌短篇缉	1CD
573-8	柯南意味深长的音乐盒	2CD
573-9	柯南阿兰的初步推理	1CD
573-10	柯南八代	10CD
573-11	柯南毛利小五郎	2CD
573-12	柯南第十位乘客	2CD
573-13	柯南超级杀人计划	2CD
573-15	柯南黑天使的翅膀	2CD
573-16	柯南本万刑事之恋爱物语	2CD
573-18	柯南瞳孔中的暗杀者	2CD
573-17	柯南太顺利的推理	1CD
573-25	柯南对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573-26	柯南 2001 最新 TV 版	10CD
573-27	柯南通向天国的倒计时	2CD
573-28	柯南特别版 - 人鱼失踪记	1CD
573-29	柯南暗黑组织之杀机	2CD
573-30	柯南二十年后的杀机	2CD
573-31	柯南月与星与太阳的故事	1CD
573-32	柯南流水亭流出的杀意	1CD
573-33	柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573-34	柯南少年侦探团消失事件	1CD
573-35	柯南名家连续惨死事件	1CD
573-36	柯南暗夜公爵	1CD
573-37	柯南幽灵船	1CD
573-38	柯南外交官杀人事件	1CD
573-39	柯南体育俱乐部杀人事件	1CD
573-40	柯南插画画家杀人事件	1CD
573-41	柯南行动电话杀人事件	1CD
573-42	柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573-43	柯南滑雪别墅阴影事件	1CD
573-44	柯南雾天狗传说发生事件	1CD
573-45	柯南歌南当红艺人杀人事件	1CD
573-46	柯南维纳斯之吻	1CD
573-47	柯南鸟取屋之怪解决篇	1CD
573-48	柯南暗夜死角	1CD
573-49	柯南死亡的復活	1CD
573-50	柯南宝刀争夺战	1CD
573-51	柯南性命交关的复活	3CD
573-52	柯南被杀了四次的男人	1CD
573-53	柯南没消失的证据	2CD
573-54	柯南性命交关的复活之约定场所	1CD
573-55	柯南神秘乘客	2CD
573-56	柯南公寓坠楼事件	1CD
573-57	柯南英语老师 VS 西部名侦察	2CD
573-58	柯南黑暗组织再会	3CD
573-59	柯南十六人的怀疑者	1CD
573-60	柯南怀古饭店神秘事件	1CD
573-61	柯南通往迷宫的入口	1CD
573-62	柯南被封印目墓的秘密事件	2CD
573-63	柯南年幼的目击者	1CD
573-64	柯南流水亭的玄机	2CD
573-65	柯南工藤新一 MY 事件发生篇	1CD
573-66	柯南红鬼村火节杀人事件	1CD
573-67	柯南周一晚上七点半杀人事件	1CD
573-68	柯南丧失记忆的美少女事件	1CD
573-69	柯南仙人掌杀人事件	1CD
573-70	柯南充满谎言的委托人	2CD
573-71	柯南中华街的似曾相识	2CD
573-72	柯南竞技场上无差别	1CD
573-73	柯南迷样信息狙击事件	1CD
575-1	星界之纹章	7CD
575-2	星界之战旗	5CD
575-3	星界之断章	1CD
575-4	星界之纹章(特别版)	2CD
575-5	星界之战旗 II	5CD
575-6	星界之战旗特别版	1CD
578	风之名仗	2CD
580	勇者斗恶龙	10CD
581	破邪大星	3CD
582	南海奇皇	6CD
583	麻木之部屋	2CD
584-1	机动战舰	9CD
584-2	机动战舰(剧)	2CD
586-1	心跳回忆(动画版)	2CD
586-2	心跳回忆(真人版)	2CD
587-1	影技	9CD
587-2	影技剧场版	2CD
588	火魅子传	6CD
593-1	GTO 动画版	25CD
593-2	GTO2000 特别版(真人版)	2CD
595	剑风传奇(烙印战士)	13CD
596-1	水晶国传说	2CD
596-2	水晶国传说 OVA	3CD
599	学校幽灵	6CD
603	烈火之炎	14CD
604	青涩宝贝	12CD
587	影技	9CD
605	枪神	13CD
607	伤追人	5CD
610-1	魔法阵都市(TV)	9CD
610-2	魔界小分队	1CD
614	课本没教的事	2CD
615	恶魔战士	4CD
616	飞越颠峰	3CD
617-1	眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617-2	哥布拉 TV	11CD
618	七都市物语	1CD
619-1	逮捕令 OVA	6CD
619-2	逮捕令剧场版	2CD
619-3	新逮捕令	13CD
620	阳光普照	1CD
621	兽兵卫	2CD
752	粼家女孩	6CD
753	翼天使之声	6CD
754	超兽传说	2CD
756	黄金战士	6CD
757	D4 公主	4CD
759-1	机械女神	26CD
759-2	机械女神剧	2CD
760	无休战将	6CD
766	苍之流星	3CD
768	幻魔大战	2CD
772	极黑之翼	1CD
773	反黑风暴	2CD
774	伴龙少女	2CD
775	美幸不可思议之国	1CD
778	咒语鬼精灵	1CD
780	雌威队	2CD
781	八云立	2CD
782	虚界之魔兽	5CD
783	午限风情	9CD
784	EXDW 杀手	5CD
788	漫游记	5CD
786	亚历山大战记	7CD
787	银装骑攻队	5CD
788	天使宝贝蛋	9CD
789	超入学园	2CD
790	冷面魅影	5CD
791	依煞	2CD
793	人形草纸	9CD
794	东邪西毒	4CD
797	天国女神	1CD
798	小女孩的玩具	16CD
800-1	铠传	3CD
800-2	铠传开武士军队之讯息	2CD
800-3	铠传浑煌帝传说	2CD
801	禁区外的少女	13CD
802	太空漫游者	2CD
803	快感指令	15CD
806-1	游戏王	13CD
806-2	游戏王剧	1CD
806-3	游戏王 OVA	5CD
809	美少女刑事	2CD
810-1	变形金钢第一部	4CD
810-2	变形金钢第二部	4CD
810-3	新变形金刚	19CD
813	间之楔	2CD
818	漫画英雄	2CD
817-1	犬夜叉	47CD
817-2	犬夜叉	2CD
814	卡片召唤师	5CD
816	掌上妖女	5CD
821	人狼	2CD
811	月影兰	7CD
820	上界之子(婆梭罗)	7CD
824	令人战栗的格林童话	1CD
826	电童	5CD
823	学生妹	2CD
827-1	蜡笔小新	2CD
827-2	蜡笔小新温泉在决战	2CD
827-3	新蜡笔小新	1CD
827-4	蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827-5	蜡笔小新跨越地球篇	1CD
829	秘密电影舞一蹈天后	2CD
830-1	数码宝贝	1CD
830-3	数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830-4	数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD

圣斗士星矢—— 界篇到货啦!

大家期盼已久的"圣斗士星矢——冥界篇"到货啦!

现货 1CD,编号:500-9。新货也将在最快时间到货,请注意网站最新节目公告!

为保证最短时间内发货,请在汇款当天,将汇款单号(18 位号码)

电话、Email 告知,汇款第二天就可以发货!!!



我要入会

会员价：
VCD：3 元／张，
DVD：22 元／张，
音乐 CD：6 元／张

凡一次性购买碟片50张以上，自动成为邮购会员
免费获赠精美会员卡壹张，持卡享受邮购会员价！
（单独购买会员卡70元/张/年）
定期向会员Email最新目录

详情请浏览网站

火星论坛开通啦！这里是动漫、游戏的王国！是彼此分享的乐园！

编号	名称	数量
830-5	数码暴龙 TV 版	18CD
851-1	猎人 TV	31CD
851-2	猎人 OVA	8CD
836	人造人间	6CD
834-1	叮噹猫（太阳王传说）	26CD
834-2	太阳王映画恐龙	2CD
834-3	太阳王宇宙开拓史	2CD
834-4	太阳王秋季特别节目	2CD
834-5	太阳王翼之勇者	2CD
834-6	太阳王新学期特别节目	2CD
833	想见到你	1CD
847	反斗小皇子	1CD
837	织田信长（真人版）	2CD
839	超入古加	17CD
838	伙头智多星	12CD
846	终极战区	1CD
840	求恋期	6CD
842	此时此地的我	5CD
843	机器猫	26CD
848	魔法天使	18CD
849	不文明泰山	11CD
855	泪眼煞星	4CD
859	我爱泡影	8CD
852	捍卫者	8CD
864-1	碱蛋超人	1CD
864-2	碱蛋超人狄格外传	2CD
864-3	蒙面超人空蛾（真人）	2CD
865	星际迷航	4CD
862	机动天使	9CD
867	原罪	1CD
869	古墓丽影	2CD
870	永恒传说	5CD
871-1	刃牙	9CD
871-2	刃牙 I+II	4CD
872	湘南爆走族	2CD
873	小魔女朵瑞咪	1CD
873	地球少女	5CD
874	剑星传（星之海洋）	13CD
876	乘风少年	2CD
877	黑街二人组	9CD
878	辣妹当家	11CD
879	爆转陀螺	2CD
880	死亡的思考	3CD
881	卡利奥斯托洛城	2CD
882	魔法战士	6CD
883	天才风水师－水铃	2CD
884	手塚治虫特典	1CD
885	欢心	8CD
886	希望之蛋	1CD
887	亚利安第九学园	1CD
888	破邪巨星	3CD
889	妹妹公主	7CD
890	学园战记	3CD
891	金太郎	4CD
892	爱的寄托	3CD
893-1	欲望	10CD
893-2	欲望 II.	1CD
894	魂狩	9CD
896	恋爱季节	7CD
897	集合之战	5CD
898	魁男孰	1CD
899	X 电车昌险	1CD
900	娱乐金鱼眼	1CD
901	火圣旅团 999	1CD
902	真盖特对新盖特机器人	4CD
903	惑星的诱惑	7CD
904	新白雪姬传说	7CD
905	X 予兆	1CD
906	绿林寮	3CD
907	精灵狩护者 II	4CD
908	超级偶像猫玲当	2CD
909	梦圆	2CD
910	血	2CD
911	狂野的禁区	10CD
912	太阳之船	4CD
913	亚洲龙	2CD
914	FAKE	1CD
915	魔法少女猫	4CD
916	幻影天使	13CD
917	草莓蛋	3CD
918-1	莎木电影版	2CD
918-2	莎木 II 龙之行凤之影	4CD
919	动感美少女	1CD
920	无限的昌险	3CD
921	再造人 009	3CD
922	棋魂	34CD
923	通灵童子	12CD
924-1	学校怪谈	1CD
924-2	学校怪谈之邪鬼传说	1CD
925	哈雷小子	1CD
926	银河昌险战记	2CD
927	超都雷登	13CD
928	毕其顿的恶魔	2CD
929	幻象战士	7CD
930-1	千与千寻	2CD
930-2	千与千寻	2CD
931	飞鹰侠	3CD
932	寄生前夜真人版	2CD
933	超音鼠	1CD
935	吸血鬼猎人 D	2CD
936	大都会	2CD
937	美少女战士 R	3CD
941	超人高斯电影版	2CD
942	电击作战	2CD
943	死神之迷	4CD
944	樱桃小丸子	2CD
945	七濑神探	1CD
947	圣战士	17CD
948	分身战士	2CD
949	娇刀战士	1CD
950	高校女孩	5CD
951	翼神传说	1CD
952	铁拳 4 代	1CD
953	猫眼神偷	2CD
954	新吸血鬼猎人	6CD
955	弹珠超人	9CD
956	幻魔大战	1CD
957	机械人真幌	2CD
958	名侦探福尔摩斯	9CD
959	电脑美少女	10CD
960-1	银河天使队	7CD
960-2	银可天使队 II	1CD
961	青出于蓝胜于蓝	10CD
962	拜托了老师	12CD
963	东京地下城奇兵	2CD
964	全金属风暴	9CD
965	守护者	11CD
966	暴走猎人	13CD
967	天使一小生意气	7CD
968	寻找满月	12CD
969	黑巫	1CD
970	十二国记	2CD
971	神雕侠侣	1CD
972	德国轰炸机	1CD
974	蓝色回忆	3CD
973	盗贼王	11CD
976	东京地下城	7CD
975	鬼眼狂刀	10CD
977	魔法街	1CD
978	圣石王者	6CD
979	最终战士	3CD
980	UFO 皇女	4CD
981	朝雾的巫女	1CD
982	小小雪	2CD
983	宝瓶时代	5CD
984	果酱少年	10CD
985	镜女骑士	2CD
986	猎人罗宾	1CD
987	炎之蜃气楼	1CD
988	漫画大王	4CD
989	娜可露露	1CD
990	煌罗万象	1CD
991	秋之回忆	2CD
992	通向光辉的季节	2CD
993	我的邻居山田居	2CD
994	御龙少年	1CD
995	D-D 龙骑士	1CD
996	我的漂亮女友	2CD
997	星之声	1CD
998	美雪美雪	19CD
999	陪卿疯狂	3CD

快发 mail

请大家发 mail 到
marsgame@263.net
动作要快呀！如果还没有邮箱，就去申请一个！老朋友也请再确认一次！
告诉你常用的邮箱地址，我们会经常给你们带来惊喜哟！
惊喜的价格！惊喜的产品！

日本动画漫 DVD（精包装，全彩面，每片 25 元（邮费 15 元，无论多少）

编号	名称	数量
D003	天空艾斯嘉科尼 TV 版	3CD
D007	魔术师奥芬 II	3CD
D009	女恶魔人	3CD
D010	新世纪福音战士 TV 版	3CD
D013	女神候补生	2CD
D020	高达 Z	6CD
D026	纯情房东俏房客 TV 版	3CD
D031	高智能方程式系列	4CD
D034	高达 W TV	5CD
D036	最游记 TV 版（卷一）	3CD
D037	最游记 TV 版（卷二）	3CD
D042	圣斗士星矢黄金十二宫	8CD
D047	高达 G-TV 版	5CD
D048	梦幻妖子	3CD
D052	封神演义	3CD
D056	宇宙骑士 II	1CD
D065	机动战舰 OVA 版	1CD
D069	超时空要塞 OVA 版	1CD
D070	街头霸王 ZERO	1CD
D071	午夜之眼	1CD
D075	金田一杀戮之深海	1CD
D077	浪客剑心追忆篇	2CD
D079	老人与 Z	1CD
D081	变形金钢电影版	1CD
D092	不思议游戏 OVA 版	2CD
D095	怪医秦博士 OVA 版	1CD
D105	JOJO 奇妙昌险	2CD
D107	叮当电影版	2CD
D109	魔法少年	1CD
D116	金田一 OVA 版	1CD
D119	机动警察 OVA	2CD
D121	星之海洋	3CD
D130	海贼王发条岛昌险	1CD
D137	强殖装甲 II	2CD
D139	通灵王	1CD
D140	游戏王特别版	1CD
D141	高达 X-TV 版	5CD
D148W	高达 TV 版	10CD
D165	棋魂	1CD
D166	真.孔雀王	1CD
D167	天地无用之遥远的思念	1CD
D168	网球王子 TV	1CD
D169	猎人卷四	1CD
D170	天使禁猎区	1CD
D171	安琪莉可	1CD
D172	人造人间	1CD
D173	果酱少年	1CD
D174	恋爱白皮书	4CD
D175	FAKE	3CD
D176	魔卡少女樱剧场版	1CD
D177	最游记(剧	)1CD
D178	高达逆袭	1CD
D179	机动警察	2CD
D180	美少女刑事	1CD
D181	橙露	1CD
D182	快杰蒸气车	1CD
D183	千与千寻	2CD
D184	樱花大战活动写真	1CD
D185	血	1CD
D186	爆笑吸血鬼	1CD
D187	太空战士	2CD
D188	新白雪姬传说	2CD
D189	吸血姬美夕 TV	1CD
D190	逮捕令	1CD
D191	新世纪 GPX	4CD
D192	魔法少女樱第一部	8CD
D193	万有引力 TV	CD
D194	人狼	1CD
D195	BIG-O	2CD
D196	柯南瞳孔中的暗杀者	1CD
D197	暗之末衣	3CD
D198	日本动画歌唱集 I	1CD
D199	日本动画歌唱集 II	1CD
D200	日本动画歌唱集 III	1CD
D201	日本动画歌唱集 V	1CD
D202	日本动画歌唱集 VI	1CD

新碟推荐

编号	名称	数量
014-30	I 地球光 II 月光碟	6CD
852-2	捍卫者	8CD
562-7	福星小子－特别版	1CD
562-8	福星小子－阿渚的未婚夫	1CD
573-74	柯南 迷失森林中的光彦	1CD
573-75	柯南咖啡厅馆神秘事件	1CD
573-76	柯南神龙山坠落事件	1CD
573-77	柯南本厅之刑事恋爱物语第四部	1CD
573-78	柯南木菇熊与侦探队	1CD
573-79	柯南孤岛的公子与龙宫城	1CD
573-80	柯南孤岛的公主与龙宫城	1CD
573-81	柯南本厅刑事恋爱物语四	1CD
573-82	柯南复仇的海湾	1CD
573-83	柯南战斗游戏的陷阱	1CD
573-84	柯南警察手册遗失事件	1CD
573-85	柯南警察手册丢失事件	1CD
573-86	柯南迷宫的阴暗	1CD
573-87	柯南迷宫的狂热球迷	1CD
573-88	柯南毛利的冒充者	1CD
573-75	咖啡厅	
300	快餐店之恋	3CD
301	机甲兵团	16CD
302	末日危机	2CD
303	少女新娘	1CD
930-3	千与千寻 2—猫的报恩	2CD
314	钢琴少女	1CD
573-99	柯南红色杀意的夜想曲	1CD

精品系列

卡通、游戏钥匙扣，品种齐全，全进口塑料，做工功精美！邮购特价：4.5 元
游戏 T 恤，色彩绚丽，彰显十足个性！邮购特价：30—48 元／件
太空战士八、十全系列文化产品（烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等）

邮购信息

国庆期间的邮购优惠活动已经结束，但是我们的邮购工作却远远没有结束。正所谓“优惠活动是有限的，但我们的邮购工作却是无限的”。

邮购书目

2002 年《电子游戏与电脑游戏》：1 至 12 期——原价 8.6 元，优惠价 8 元
2002 年《梦幻总动员》3 至 12 期：原价 15 元，优惠价每册 13 元
《电子游戏一点通》1-5：原价：8.5 元，优惠价每册 6 元
《电子游戏与电脑游戏 99 合订（上、下）》：原价 28 元，优惠价每册 18 元
《偶像时尚 1》、《偶像时尚 2》：原价 9.8 元，优惠价每册 5 元
《最终幻想 9》完全攻略：原价：15 元，优惠价 8 元
《格斗秘笈修订本》：原价 22 元，优惠价 15 元
《剑魂》：原价 25 元，优惠价 15 元
《96 典藏本》：原价 20 元，优惠价 10 元
《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》：原价 20 元，优惠价每册 15 元
电子游戏与电脑游戏《世纪珍藏版》、《新世纪纪念版》、《四周年纪念版》、《白金收藏版》：原价 8 元，优惠价每册 4 元
《秘技宝典续》：原价 18.8 元，优惠价 8 元

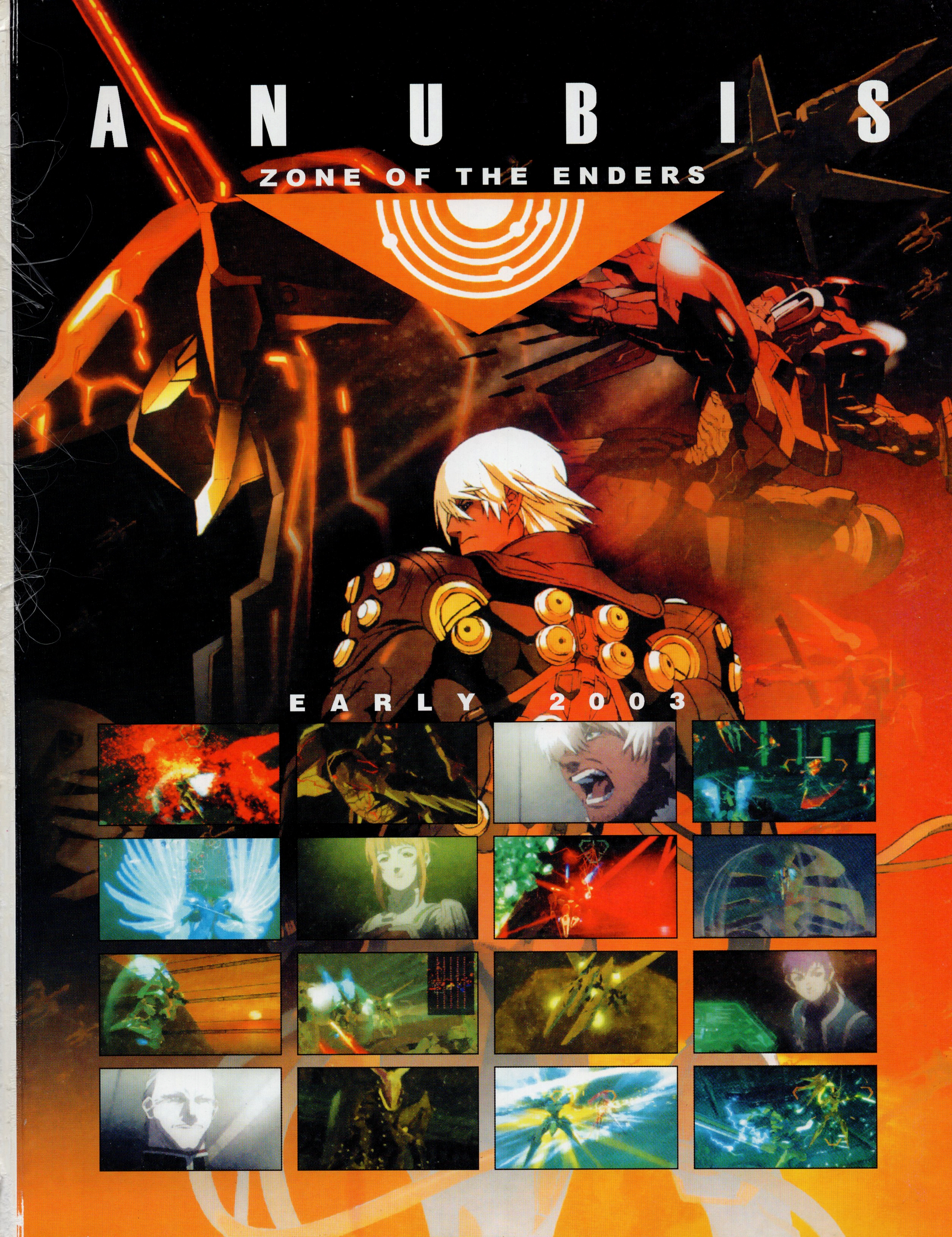
邮购注意事项

1. 请一定在汇款单上注明您的详细地址、邮编、姓名。
2. 请一定在汇款单的附言栏中注明您所邮购的书目，如数量较多，请打电话与我们联系。
3. 邮购以上图书邮费全免，请另付挂号费 2 元

邮购地址：广州江南大道北 A70 信箱
邮编：510220
收款人：科学时代杂志社
咨询电话：020-34297775

预定 2003 年《电子游戏与电脑》、《梦幻总动员》杂志

2003 年《电子游戏与电脑》全年定价：103.2 元，现在定阅优惠价为 88 元
2003 年《梦幻总动员》全年定价为 180 元，现在定阅优惠价为 150 元。


ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS
EARLY 2003

COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

■开发秘话

1. 龙战士Ⅴ关键语解读 BREATH OF FIRE V

2. 超级机器人大战OG揭密 SUPER ROBOT WAR OG

3. 生化危机网络版制作访谈 NETWORK BIOHAZARD



贺岁

惊爆!

SQUARE ENIX 合并全程报导

Shinobi

忍 秀真与篝 两个孤独灵魂的相遇!

新作直击

- 信长野望苍天录
- 生化危机4
- 暴走传说
- 第2次机器人大战α

新作续报

- 鬼泣2
- FFX-2
- .hack3
- 萌芽之剑
- 魔界战记
- 樱花大战热血如潮
- 阿奴比斯
- 王国之心加强版
- 大正妖怪异闻录

■邮购地址:广州市江南大道北A70信箱 ■邮编:510220 ■电话:020-34297775

2003 1月号 仅售RMB8.60元

鸣谢:北京网易公司 ■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元